
AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 2
NUEVO
395 PTAS
MICRO mania
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
00002
8 426239 020312
IMAGINA 95
La era Ciber
imagina
SUPLEMENTO ESPECIAL
LOST EDEN-CRYO:
Gigantes en evolución
REPORTAJE
NAMCO
El software del futuro se escribe en Japón
NOCTROPOLIS
Cómo resolver los problemas de la ciudad oscura
CRYO/SOHOR



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica
Pilar Cazorla (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Jefe de Sección
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Óscar Santos
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.),
Derek Dela Fuente (U.K.),
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Guillermo De Cárcer
Santiago Erice
Rafael Rueda
Jesús Pérez
Pablo Fernández

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **MICROMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

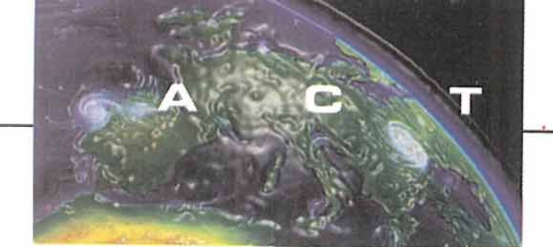
Año XI · Tercera época · Número 2 · Marzo 1995 · 395 ptas.(IVA incluido)

2

Editorial

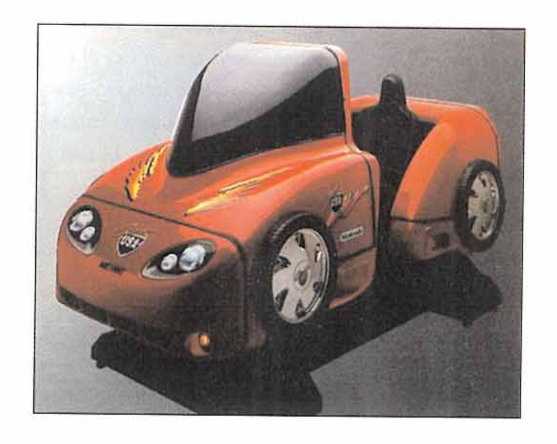
La aventura iniciada el mes pasado llega a su segunda entrega. Y lo primero que hay que decir es gracias. Gracias a todos vosotros, los lectores de esta vuestra revista, por la excelente acogida que habéis dado al nuevo Micromanía.
Un nuevo Micromanía que sólo vosotros habéis hecho posible, y en el que seguimos apostando tan fuerte como en el mes anterior, pensando en todo aquello que al lector más exigente pueda interesar. Pero esto es sólo el principio. Nuestra intención es seguir aumentando la lista de novedades, más y más.
Y si queréis saber las novedades que os tenemos preparadas para este mes, nada mejor que empezar a leer ya los reportajes que os ofrecemos, como el dedicado a la última edición de Imagina, celebrada en Monte Carlo; o el informe sobre los nuevos proyectos de Namco.
Como aperitivo no está mal, pero no podemos olvidarnos tampoco de las previews de juegos como «Wings of Glory» o «Descent». Y, hablando de juegos, buscad la información de las máximas novedades, que el ojo crítico de la redacción ha examinado de arriba a abajo.
Nos dejamos muchas cosas en el tintero, sí. Pero no es aquí donde debéis buscar la información, sino en las páginas interiores de la revista. Esas, casi, 150 páginas pensadas para vosotros, sobre lo acontecido en este mundillo desde hace un mes.
Antes de despedirnos sólo nos queda dar, una vez más, las gracias a todos, y prometeros que las sorpresas continuarán en el futuro. Pero, vamos, dejad ya de leer esto, y descubrid lo que hay en el nuevo número de Micromanía. Nos volveremos a ver el próximo mes.

La redacción



Cruis'n USA

ACOMPAÑA A «KILLER INSTINCT» FORMANDO LA PRIMERA PAREJA DE RECREATIVAS BASADAS EN TECNOLOGÍA ULTRA 64. NINTENDO Y WILLIAMS/MIDWAY PRETENDEN REINVENTAR EL GÉNERO DE LOS SIMULADORES DE CONDUCCIÓN, OFRECIENDO LAS MÁS ALTAS DOSIS DE REALISMO IMAGINABLES CON EL JUEGO QUE PARECE CONDENADO A ENFRENTARSE CON LOS POPULARES «DAYTONA USA», «RIDGE RACER» O, EN BREVE «RALLY SEGA». ¿ES NOVEDOSO? ¿ES COMO TODOS LOS DEMÁS? LO QUE SÍ ES SEGURO, Y DE ESO NO HAY DUDA, ES QUE SE TRATA DE UNA DE LAS MÁS ESPECTACULARES RECREATIVAS DEL MOMENTO.

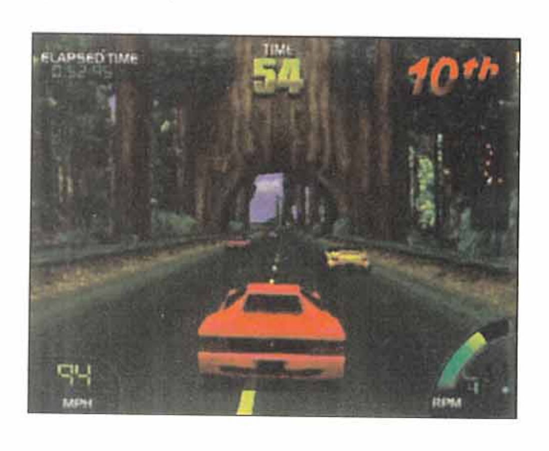




ULTRA 64: COMIENZA LA CARRERA

"Mucho más que un juego. «Cruis'n USA» es una experiencia virtual sin parangón en el mundo del entretenimiento electrónico."

Bien, esto es lo que, literalmente, comentan los creadores de «Cruis'n USA». Pero si algo hay cierto sobre este juego, es que el esfuerzo y trabajo invertidos en ofrecer algo nuevo, en cuanto a técnica, es merecedor de un aplauso. Casi tres años ha llevado el desarrollo de una máquina que pretende sobresalir entre todos sus competidores, ofreciendo alternativas tan novedosas como el "Stop Motion"; literalmente, un botón de pausa que, salvo error, es la primera vez que se incluye en una recreativa.





Pero detalles de lujo como este no pasan de ser meras anécdotas, ante la realidad de «Cruis'n USA». Vayamos a uno de los apartados más importantes: los gráficos.

Para el diseño de los escenarios en «Cruis'n USA», el primer paso fue filmar en vídeo las localizaciones reales por las que transcurren la competición automovilística. Y hablamos de una simulación cuyo recorrido completo abarca unas 2500 millas.

El siguiente punto fue dotar a «Cruis'n USA» del hardware necesario para mostrar el mapeado de texturas y los sombreados de que hace gala el diseño visual de esta imponente recreativa: un monitor especial de resolución media, y el sistema de vídeo UltraGrafx, de Midway. El resultado: gráficos en alta resolución, y un potencial de desplazamiento en pantalla de 360 grados.

Los cuatro modelos de coche de que dispone el juego, con los que recorrer cada uno de los catorce estados por los que discurren las carreras, no son sino una excusa para apoyar la inversión mecánica que refuerza hasta límites increíbles la sensación de conducción que ofrece «Cruis'n USA».

Básicamente, consiste en la incorporación de tres brazos neumáticos que, coordinados con las imágenes de pantalla, producen un movimiento de balanceo en la cabina de la máquina, reforzando la credibilidad y la sensación de realismo. El modelo que incluye este dispositivo –Simulator/Full Motion–, posee además otros detalles, como cinturones de seguridad o cambio manual.

El apartado del sonido, como ocurría con «Killer Instinct» hace uso del DCS, con un selector de melodías, siete diferentes concretamente, a disposición del jugador, como acompañamiento de la acción.

Tres perspectivas distintas de juego, como último dato, completan el nutrido grupo de características más destacables de «Cruis'n USA». Un juego que hay que vivir, para creerlo, y que ha iniciado una carrera que, nunca mejor dicho, irá –a buen seguro– sobre ruedas.

LA LIGA DE LAS ESTRELLAS
PC CALCIO

Los usuarios de PC han disfrutado hasta ahora de «PC Basket», «PC Fútbol» y «CD Basket» –incluyendo las diversas actualizaciones–; productos con los que Dinamic Multimedia ha conseguido alcanzar un gran éxito. Pero faltaba algo. Faltaba la liga más importante del mundo, la liga que más dinero mueve en el planeta... Faltaba el calcio.
Se acabó el echar de menos a los Tassoti, Baggio, Schilacci y compañía. «PC Calcio» estará disponible en breve, para ofrecer al aficionado al buen fútbol los datos más importantes y relevantes de los participantes en el campeonato del scudetto, la posibilidad de fichar a las más rutilantes estrellas del firmamento futbolístico y, por supuesto, la opción de jugar con todos y cada uno de los equipos del calcio.
Todas las reglas que afectan al calcio están contempladas, incluido el "spareggio", el partido de desempate que dirime el campeón del scudetto, en caso de empate a puntos al finalizar la competición.





CREATIVE LABS
MICHEL GRUNSPAN, NUEVO DIRECTOR DE LA COMPAÑÍA PARA EL SUR DE EUROPA



Catorce años han pasado desde que Creative Labs hiciera su aparición, y los creadores de la Sound Blaster siguen contemplando el futuro con una brutal previsión de novedades a nivel hard, para llevar el PC hasta terrenos inimaginables.
Recientemente, Michel Grunspan fue nombrado como nuevo director de la compañía para Europa del sur, motivo que aprovechamos para que nos comentara alguno de los proyectos más importantes de Creative, de cara al año 95.
Así, fue confirmado el dato del inminente lanzamiento del 3DO Blaster –la tarjeta que hace compatibles los juegos de 3DO con el PC–, o el actual desarrollo de una nueva tarjeta de tecnología propia de la compañía, que permitirá contemplar juegos realmente asombrosos en cualquier compatible, convirtiéndolo en una de las más poderosas máquinas multimedia del mercado.
Por supuesto, el área de tarjetas de audio y vídeo tampoco es olvidado. Incluso, el señor Grunspan hizo referencia a un proyecto que aglutinará tareas de audio, vídeo y comunicación, en una misma placa.
De todos modos, sus más inmediatos lanzamientos en este tema, serán una versión Value de la Sound Blaster AWE 32 –que prevén convertir en un standard–, y nuevos kits que incluirán lectores de cuádruple velocidad, software en castellano, altavoces, etc.

La versión de Sega MD 32X de «Virtua Fighter» está al caer, según se asegura en Sega. La impaciencia por contemplar las primeras imágenes de uno de los beat'em up más famosos de los últimos tiempos, sólo son comparables a las dudas que nos asaltan al pensar como habrán conseguido sus programadores recrear, de la forma más fiel posible, la versión de las máquinas arcade. El tiempo desvelará el misterio.

Peter Gabriel y su «Xplora 1» ya están disponibles en formato PC CD ROM, tras su paso por el Apple Macintosh. Esta versión no tiene nada que envidiar a la precedente, contando con una calidad sobresaliente en el aspecto gráfico y sonoro y un tiempo de acceso mucho menor de lo previsto.

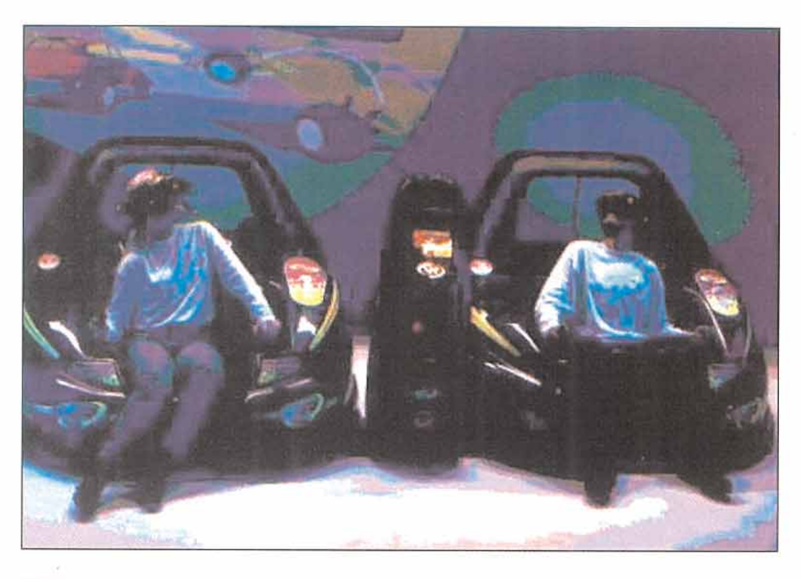
«Skeleton Crew», para Mega Drive, es el título con el que Core Design dirá adiós, de forma definitiva, a los dieciséis bits de Sega. Aparecerá en Abril en nuestro país.
La nueva política de la compañía está encaminada hacia las nuevas máquinas y el PC. Si queréis disponer de un título que pasará a la historia del software, sólo tendréis que esperar un mes.

Tras Williams, Acclaim, Iguana, Rare, etc., una de las nuevas licenciatarias de la tecnología Ultra 64 de Nintendo es una de las más veteranas compañías en el universo de los compatibles. Spectrum Holobyte entra de lleno en el futuro que Nintendo propone con el desarrollo de una adaptación de la película protagonizada por uno de los guaperas de Hollywood, Tom Cruise. El título: «Top Gun».

En el momento de cerrar esta edición de Micromanía ha llegado a nuestra redacción una noticia de última hora. Arcadia software será a partir de ahora la distribuidora de los juegos, tanto en consolas como en Pc, desarrollados por Acclaim. En el próximo número os ampliaremos la información.



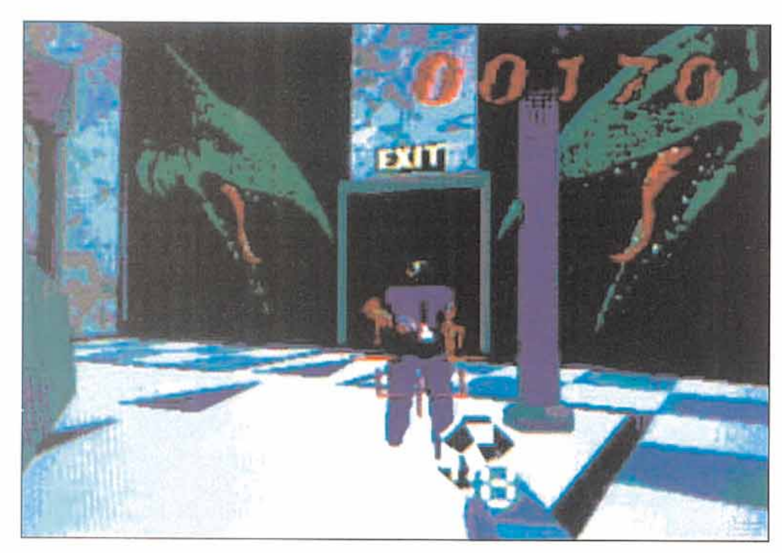
The Atei Show



LONDRES, 28 DE ENERO DE 1995, EARLS COURT. ¿TODO UN DÍA DELANTE DE RECREATIVAS, PINBALLS, MÁQUINAS R.V., JUGANDO Y JUGANDO SIN PARAR... Y GRATIS? ALGO ASÍ ES EL SUEÑO DE TODO BUEN AFICIONADO, PERO LAS OPORTUNIDADES QUE SE PRESENTAN EN ESTE SENTIDO SUELEN SER MÍNIMAS. SIN EMBARGO, EN LA FECHA, CIUDAD Y LUGAR ANTES CITADOS, EL SUEÑO SE HIZO POR FIN REALIDAD.

Cita en Londres





El ATEI Show (Amusement Trade Exhibition International) reunió a las más prestigiosas compañías del sector del ocio electrónico, que mostraron sus más novedosos proyectos, y aquellos que triunfan en medio mundo.

Allí estaba Taito, con su nuevo F3. El F3 es un sistema, muy parecido al Neo Geo de SNK, que incorpora una CPU de 32 bits con una paleta de 16.7 millones de colores, y funciona con el soporte principal de cartuchos. Algunos de los juegos presentados en ATEI para el F3, fueron «Power Goal», «Darius Gaiden» o «Puzzle Bobble».

Otra de las destacadas fue Data East, con «Tatto Assassins», y su «Outlaws of the Lost Dinasty», un beat'em up protagonizado por personajes inspirados en la mitología china. Además de un excelente juego, destacaba por ser el primer programa desarrollado para el nuevo sistema Titán de Sega. Un nombre que se empieza a oir cada vez con más insistencia, y del que se hablará todavía mucho más, en el futuro.

Capcom («X-Men: Children of the Atom», «Slam Masters II»), Namco («Tekken», «Ace Driver», «PointBlank») o Sega («Virtua Fighter 2», «Daytona USA», «Sega Rally») fueron otras de las compañías que tuvieron una importante presencia.

Pero entre lo más destacado del show, hay que citar a Kaneko, con su «Mille Miglia 2», un juego de coches realmente bueno y, sobre todo, a dos compañías dedicadas única y exclusivamente al mundo de la R.V.: Virtuality y VR Technologies.

La primera mostraba tres máquinas, a cual más impactante: «Buggy Ball», «Dactyl Nightmare 2» y «Virtuality Boxing».

Por su parte, VR Technologies enseñaba con orgullo «Virtual Combat». Una cabina de juego y un doble joystick, que permite un campo de visión de 320 grados, estando en desarrollo una versión que alcance los 360, eran sus principales características. Además, «Depth Dwellers», un juego en la línea de «Doom», y «Virtual Pinball», les convertían en una verdadera atracción para todos los visitantes de la muestra.

A grandes rasgos –mucho queda en el tintero– esto fue lo más interesante. Sólo se puede esperar a la próxima edición.

EL

MUNDODISCO®

de Terry Pratchett



Moratin, 52 - 4° Dcha. 28014 Madrid Telf. 91/429 52 40

TELEFONO **SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61**

UN SUEÑO SOBRE CUATRO RUEDAS

SEGA Rally



«DAYTONA USA» YA ESTÁ ANTICUADO, Y ACABA DE NACER. «RIDGE RACER» PUEDE EMPEZAR A TEMBLAR. CÓMO DICE EL REFRÁN, CUANDO LAS BARBAS DE TU VECINO VEAS PELAR... ¿QUÉ VA A OCURRIR EN JAPÓN PARA QUE EL MUNDO DE LA RECREATIVA SE ESTREMEZCA DE SEMEJANTE FORMA? LA CULPA LA TIENE AM3. O, MEJOR DICHO, AM3, EL CGT 2 Y SEGA. SE ACERCA A UNA VELOCIDAD ENDIABLADA, DICEN QUE SUPERA TODO LO CONOCIDO HASTA EL MOMENTO... Y NI SIQUIERA EXISTE UNA VERSIÓN DEFINITIVA. ¿DE QUÉ HABLAMOS? DE «SEGA RALLY», CLARO ESTÁ.

Quizás eclipsada, en cierto modo, por el departamento de AM2 –el más popular equipo de Sega, para desarrollo de máquinas arcade–, AM3 no es, ni mucho menos, un desconocido.
Responsable de juegos tan populares como «Jurassic Park» o «Star Wars Arcade», el protagonismo que AM3 asume con la producción de «Rally», puede dar el espaldarazo definitivo a un equipo que integra talento y potencial tecnológico, como sólo Sega hace.
«Sega Rally» no va a ser un juego de coches más. Si AM2 tenía su Model 2, mejorado a nivel de hardware, para llevar a cabo el diseño y desarrollo de «Virtua Fighter 2», AM3 tiene el suyo para «Rally». Con su CPU RISC de 32 bit a 25 MHz, su coprocesador de 32 bit (15 Mflops), sus 8Mb de RAM y 248 Mb de ROM, su chip de proceso gráfico 3D (900 000 vectores/s, 300 000 polígonos/s con mapeado de texturas), etc. ¿Resultados? Lo prometido no es una bagatela.
Los dos modelos de «Sega Rally» que se implantarán en todos los salones –Twin, monitor de 29 pulgadas/ De-Luxe, monitor de 50 pulgadas–, incorporan opciones como mecanismo "Twin Clutch" –transmisión de vibraciones al volante, según el tipo de terreno por el que se circule, las curvas, etc.–, o el "Active Shock Generator" –que hace lo propio con el asiento–.
¿Es «Sega Rally» lo más cercano a la conducción real de un automóvil? A lo mejor es demasiado pronto para confirmarlo, pero hablemos de automóviles. Más concretamente, del Lancia Delta Integrale'92 WRC y el Toyota Celica GT-Four'95 WRC. Sega contactó con Lancia y Toyota, que facilitaron para la producción de "Rally", los diseños exclusivos originales de los coches que participan en el mundial de rallies, escuchándose en la máquina el sonido real de los motores, sampleado e integrado en el juego.
¿Alguien puede dar más? Sega, quizá. Ofreciendo tres niveles de dificultad, que se corresponden con determinados escenarios –como en «Virtua Racing»–, dos modalidades de juego –Practice y Championship– compitiendo contra reloj, contra otro jugador o contra la propia máquina; y las dos perspectivas en opción: una interior, y otra trasera externa.
«Sega Rally» promete ser la verdadera revolución en juegos de coches. Veremos si la promesa se cumple.







Playstation, con acento japonés

«TWIN GODDESSES»

POLYGRAM ESTRENA EN JAPÓN PARA PLAYSTATION. «TWIN GODDESSES» ES EL PRIMER JUEGO QUE UTILIZA LAS OPCIONES DE FMV QUE LA MÁQUINA DE SONY OFRECE, POSIBLE GRACIAS A LA COMPRESIÓN MPEG.



POLYGRAM



"Twin Goddesses" es un beat'em up poco menos que atípico, que combina con gran fortuna personajes digitalizados –los caracteres de Nina y Syllis, las gemelas protagonistas del juego– con criaturas diseñadas por métodos tradicionales de animación, como en cualquier película de dibujos. ¿Extraño? Posiblemente. Pero os podemos asegurar que los resultados son sorprendentes.

«Twin Goddesses» se asemeja, en muchos aspectos, a juegos como el tan traído y llevado «Samurai Shodown». Un beat'em up 2D, donde los combates siempre se efectúan a cuerpo descubierto, y magias y combos están a la orden del día en un programa que se desarrolla a una velocidad de vértigo, repleto de efectos de cámara, como zooms, y donde la integración de las técnicas visuales mencionadas se lleva a una exasperante perfección.

Dos modalidades de juego, Legend Combat y Vs Mode, tres niveles de dificultad y cinco enemigos principales, más el típico jefe final, conforman el grueso de «Twin Goddesses». Sin embargo, opciones como las tiendas, en las que aumentar nuestro potencial de lucha, tampoco han sido olvidadas.

«Twin Goddesses», aparte de la primera incursión de Polygram en el universo de PlayStation, se presenta como un magnífico juego de lucha, que esperamos poder disfrutar aquí cuanto antes.

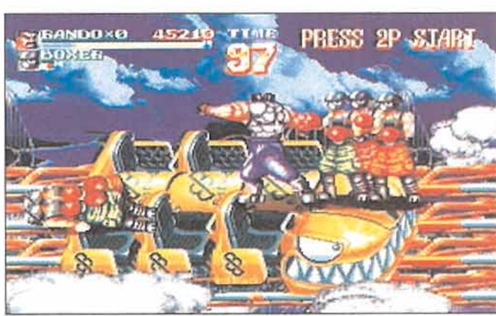
«HOT BLOODED FAMILY»



QUIZÁ, LAS DOS MÁQUINAS QUE PUEDEN PRESUMIR CON MAYOR RAZÓN DE POSEER EN SU CATÁLOGO TODOS LOS TIPOS DE JUEGOS DE LUCHA EXISTENTES EN EL MERCADO SON SEGA MEGA DRIVE Y SUPER NINTENDO. SIN EMBARGO, PLAYSTATION COMIENZA A DAR GUERRA, SIN CONFORMARSE CON REALIZAR ESPECTACULARES APROXIMACIONES, CON CD'S COMO «TOH SHIN DEN», A LA PERFECCIÓN TRIDIMENSIONAL–VER MICROMANÍA NÚMERO 1, FEBRERO DE 1995–.

TECNOSOFT





Quizás esa ha sido la razón que ha impulsado a Tecnosoft a realizar «Hot Blooded Family», un arcade de desarrollo horizontal, en la más pura línea «Streets of Rage», en el que tres personajes se ponen a disposición del usuario en un programa de corte clásico, como pocos.

La espectacularidad propia de PlayStation, en muchos aspectos, se echa de menos en cierto modo en «Hot Blooded Family», pero demuestra que no sólo de «Ridge Racers» y «Toh Shin Dens» vive la máquina de Sony.

El tipo de juegos que representa la producción de Tecnosoft, tienen un éxito enorme en Japón. Y, como ya se sabe, lo que triunfa en el país del sol naciente, suele seguir una dinámica muy similar en el resto del mundo.

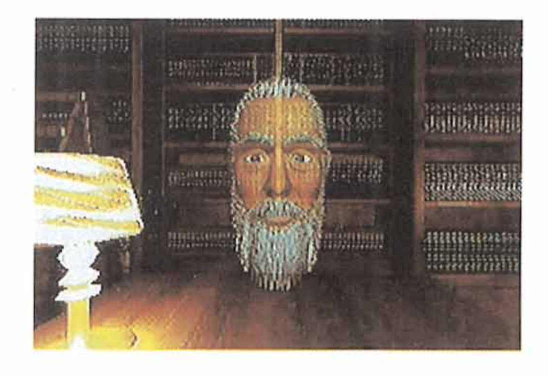
TWIN GODDESSES Y HOT BLOODED FAMILY: Muestras cedidas por Rafael González (Dream Games/(91) 377 45 59)

SATURN, cada vez más fuerte

YUMEMI MISTERY MANSION

Los usuarios de Mega CD recordarán con mucho agrado uno de los más originales y sofisticados títulos que aparecieron, hace relativamente poco tiempo, para la máquina de Sega: «Yumemi Mistery Mansion».
Pues bien, la multinacional nipona ha tomado la decisión de realizar una versión de este juego, para Saturn, que ya ha sido lanzada al mercado, como no, en Japón.
El programa, básicamente, se desarrolla en el mismo mapeado e idénticos escenarios que la versión original de Mega CD, aunque superando con creces, en todos los niveles, los distintos aspectos del juego: excelentes animaciones en las transiciones, una altísima calidad gráfica –por supuesto, no son comparables los potenciales de ambas máquinas–, renderizaciones en todos los decorados, etcétera.
Quizá la mayor diferencia se encuentra en que las voces que se pueden escuchar en el juego han sido dotadas ahora de un rostro, y el control sobre algunas acciones varía ligeramente.
En muy poco más se han introducido innovaciones significativas, obviando los ya mencionado detalles técnicos.
«Yumemi Mistery Mansion» será uno de los primeros títulos en aparecer en Europa, y por supuesto España, tras el lanzamiento oficial de Saturn en nuestro continente que, según aseguran en Sega, no podrá ser antes de que llegue el otoño.







CLOCKWORK KNIGHT. PEPPEROUCHAU'S ADVENTURE

Uno de los últimos lanzamientos que Sega ha realizado en Japón pretende revitalizar el hoy algo denostado género de las plataformas que, poco a poco, han ido cediendo terreno a los beat'em up y las semi-simulaciones –léase juegos de conducción–. «Clockwork Knight» es una fuerte apuesta de los responsables de «Virtua Fighter» o «Victory Goal», para arropar a su recién nacida Saturn con la mayor cantidad de software posible, y una enorme variedad de géneros.
El juego, curiosamente, y pese a poseer una realización técnica impecable –render trabajado en Silicon Graphics y efectos 3D inusuales hasta la fecha en cualquier programa de similares características– ha levantado no poca polémica fuera de nuestras fronteras. Muchos le acusan de haberse decantado en exceso por la perfección gráfica dejando a un lado el apartado de jugabilidad.
Sea como fuere, «Clockwork Knight» se perfila como uno de los más atractivos lanzamientos para Saturn, que ofrece no pocas novedades a nivel de programación, con una presentación en pantalla realmente espectacular.
Además, y para finalizar, ya se comenta que Sega Japón está muy inmersa en el desarrollo de «Clockwork Knight 2», cuya fecha de salida aún no ha podido ser definida. Pero con ello están.



Extraña aventura del oeste en un bonito pueblo fantasma...

ALONE IN THE DARK 3

INFOGRAMES

ERBE

Distribuído por : ERBE/MCM Software S.A. • c/ Méndez Alvaro - 57 • 28045 Madrid • Tel. (91) 539 9872 • Fax (91) 528 8363



- Revolucionarias secuencias en 3 D.
- 270 escenarios, 60 personajes animados.
- Velocidad de animaciones de hasta 94 imagenes por segundo.
- Nivel de dificultad ajustable.
- Situaciones pre-determinadas incluídas en el juego.



Servicio Técnico al usuario : Tel. (91) 528 8312

Disponible solo para CD-ROM

LA COMPAÑÍA GALA MÁS CONOCIDA A NIVEL MUNDIAL –CON PERMISO DE CRYO– LLEVABA PREPARANDO «CHAOS CONTROL» DESDE HACE CERCA DE DOS AÑOS, EN EL MÁS ABSOLUTO DE LOS SECRETOS. UN TÍTULO IDEADO PARA CD-I, QUE TAMBIÉN TENDRÁ SU VERSIÓN EN PC CD ROM, CON EL QUE SE PRETENDE ROMPER TODAS LAS REGLAS ESTABLECIDAS POR JUEGOS PRECEDENTES PARA LA MÁQUINA DE PHILIPS. UN JUEGO DISPUESTO A PROVOCAR LA REVOLUCIÓN... Y EL CAOS.

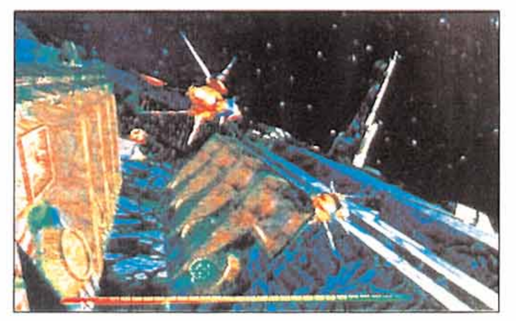
Chaos Control

CD-i: LA TEORÍA DEL CAOS



La verdad es que «Chaos Control» no lleva cerca de dos años en desarrollo. De hecho, se rumorea que, hace ya tiempo, en Infogrames el juego estaba técnicamente acabado.
¿Cuál es la razón, pues, de la demora de su lanzamiento hasta la primavera? Por un lado, la reprogramación que están sufriendo ciertas partes del juego. Por otro, y según sus creadores, cuando «Chaos Control» estaba casi acabado, aún no había llegado el momento oportuno para "presentarlo en sociedad".
Quizá resulte algo difícil de comprender. Para decirlo más claramente, el nada competitivo precio del CD-i respecto a sus soportes contemporáneos, y la superioridad técnica que el juego mostraba respecto al 99 % del software existente en ese instante –gráficos renderizados en plataformas Onyx de Silicon Graphics, presentación visual en formato MPEG que hacía obligatoria la adquisición del cartucho de vídeo digital, etc.–, independientemente del formato, podía haberse vuelto contra «Chaos Control» haciéndole adquirir un aura de inaccesibilidad, excepto a los bolsillos más pudientes. Así de simple. Pero, repetimos, esto son rumores. Nadie confirma nada de manera oficial. Lo cierto es que, técnica y visualmente, «Chaos Control» será uno de los mejores títulos de CD-i a la venta, esta temporada.
Efectivamente, cada fotograma que se podrá ver en el juego ha sido diseñado en SG y, de no ser por la eficacia del MPEG, el juego podría haber acabado ocupando –sólo en lo referente a gráficos– cerca de 108 Gigas.





Sin embargo, siendo de los más importantes, no es este el único aspecto que brillará en «Chaos Control». La ambientación musical –definida por algunos medios como una verdadera sinfonía– ocupa un puesto tan destacable como el visual.
Y, a estas alturas, muchos os preguntaréis si realmente puede ser tan impresionante un shoot'em up en el que casi todo el trabajo se hace de manera automática por el hardware, dejando al usuario la tarea de apuntar y disparar. Bien, la versión definitiva aún no está disponible, con lo que no se puede vender la piel del oso antes de cazarlo, pero tanto sus diseñadores como sus distribuidores –Infogrames y Philips Media, respectivamente– tienen una confianza total en el producto.
El CD-i nunca podrá presumir de ser la plataforma definitiva para videojuegos, eso está claro, pero no es menos cierto que si todo sigue por estos derroteros, tampoco tendrá que envidiar nada al resto del hardware existente en este mundillo.

EN BUSCA DE NUEVOS HORIZONTES

«The Big Red Adventure» o «The Scottish Open», son algunos de los títulos de Core Design de los que ya habíamos oído hablar y cuyo lanzamiento se prevé como inminente. Sin embargo, la compañía británica busca retos mayores, y abrir nuevos caminos.





Algunos de los proyectos para el presente año, sobre los que ya se encuentran trabajando, y que abarcan desde el MD 32X de Sega, hasta las recientemente aparecidas PlayStation o Saturn, son su apuesta de futuro. Quizá los dos nuevos programas que antes podremos ver en el mercado son «Soulstar X» –versión mejorada del juego del mismo nombre aparecido para Mega CD– de 32X y Jaguar, y «Shellshock!», que se lanzará para todas las nuevas máquinas –incluyendo PC CD ROM–, menos la Jaguar de Atari.
Arcade espacial y simulador de tanque, respectivamente, «Soulstar X» y «Shellshock!» son sólo un pequeño avance de novedades mucho más importantes, como «Swagman» –Saturn, PlayStation y PC CD ROM–, «Thunderhawk 2» –idénticos soportes– o «Tomb Raider» –ídem–, que no verán la luz antes del último trimestre del año.

GANADORES CONCURSO «DAWN PATROL»

Los tres primeros clasificados recibirán una cazadora Dawn Patrol y el siguiente lote de programas Empire:
(Combat Classics2, Awards Winners y Dawn Patrol)

Miguel A. Soto Blanco	Marbella
Juan B. Torre Valle	Matalascañas
Marcelo Batlle Torrado	Barcelona

Los siete segundos clasificados recibirán el siguiente lote de juegos de Empire:
(Combat Classics2, Awards Winners y Dawn Patrol)

Jorge Luis Díez Suárez	Huergas de Gordón
Fernando lasheras Alejandre	Zaragoza
José Mª Rincón Díaz	Badajoz
Raúl Bustamante Cordero	Leganés
Cristóbal Cimarro Ramasco	Valencia
Rafael López San Félix	Alcira
Francisco Palomero Cocho	Gijón

El nuevo software para 3DO

SLAYER

SSI/MINDSCAPE

Una de las más reputadas compañías de software, especialistas en el género de Rol, es SSI. Y SSI ha entrado arrasando en 3DO con «Slayer». Perteneciente a la saga "AD&D, 2", el juego contiene todos los ingredientes para convertirse en uno de los primeros clásicos del género en este formato: mazmorras, criaturas fantásticas, hechizos, opciones de creación de personajes, automapeado...

«Slayer» está diseñado como un JDR 3D de perspectiva subjetiva, dotado de unos excelentes gráficos y una jugabilidad extraordinaria. En muchos aspectos recuerda enormemente a títulos tan reputados como «Ultima Underworld», en cualquiera de sus dos partes. Por ejemplo, una de las características típicas de estos títulos, de ampliar el campo de visión pudiendo mirar arriba y abajo en cualquier instante, está también contemplada.

Su mayor defecto está en el elevado tiempo de acceso al cargar los diferentes niveles, aunque introduce en memoria de un tirón cada nivel. Un excelente juego de rol que hará las delicias de los usuarios de 3DO.

SAMURAI SHODOWN



CRYSTAL DYNAMICS

Licenciado por la omnipresente SNK y adaptado a 3DO por Crystal Dynamics, «Samurai Shodown» se está perfilando como un duro rival, en cuanto a número de versiones y formatos existentes, para títulos tan emblemáticos como «Street Fighter II».

Este genial arcade ofrece un aspecto francamente bueno para 3DO, tras contemplar las primeras escenas del mismo. Se deja notar, sin embargo, una variación evidente en lo referente al diseño gráfico, que parece algo inferior al del original.

Crystal Dynamics ha echado el resto, sobre todo, en lo referente a jugabilidad y control de los personajes, que responden de manera excelente a las pulsaciones del pad.

«Samurai Shodown» puede convertirse en un pequeño clásico para 3DO, con el paso del tiempo, siempre que sea respetado por los nuevos títulos que, con total seguridad, irán apareciendo en el mismo género para la máquina.

Lanzado ya oficialmente fuera de nuestras fronteras, sólo resta esperar a su aparición en el mercado español.

IMMERCENARY

ELECTRONIC ARTS

Tras el lanzamiento oficial en España de títulos como «FIFA International Soccer» o «Rebel Assault», EA está dando los últimos toques a su nueva producción para 3DO, «Immercenary».

Un título que combina arcade y estrategia, y que se puede llegar a comparar a «Doom» en cuanto a su estilo. En «Immercenary» nos moveremos por un escenario 3D, en el que tendremos que disparar a todo lo que se mueva, estando los enemigos diseñados en una base poligonal, aunque incluye múltiples y variadas escenas en FMV.





Muchos de los decorados –edificios, sobre todo– son modelos 3D en los que el mapeado de texturas sobresale como aspecto más característico, además de un perfecto "scaling".

Contemplado globalmente, lo que quizá sea más destacable de «Immercenary», es la impresionante ambientación que posee, con secuencias nocturnas, en las que el destello de los disparos de las distintas armas a nuestra disposición crean unos efectos de luz sobrecogedores.

«Immercenary» estará disponible en breve en el mercado internacional, y esperamos que también en el español.

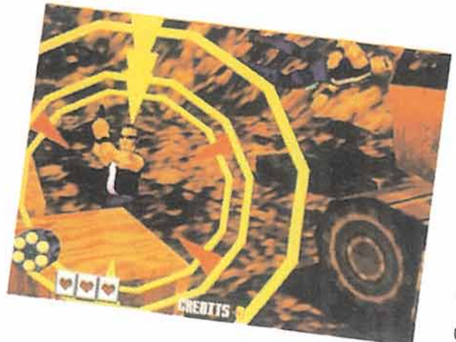
LA LEY DE AM2

Virtua Cop

FORMATO: MODEL 2
(RECREATIVA)
SEGA/AM2



YU SUZUKI, SEGA Y AM2, EL TRÍO DE "MIDAS" QUE CONVIERTE EN ORO –O EN ÉXITO SEGURO– TODO LO QUE TOCA. MIENTRAS «VIRTUA FIGHTER 2» RECIBE LA PUESTA A PUNTO DEFINITIVA, SU NUEVA MÁQUINA ARCADE, «VIRTUA COP», ARRASA EN TODOS LOS SALONES POR DONDE PASA. UNA CONCEPCIÓN NOVEDOSA DEL SHOOT'EM UP QUE, PESE A SU SIMILITUD CON JUEGOS DEL ESTILO DE «MAD DOG MCCREE» O «DIABLO BROS.», VA MUCHO MÁS ALLÁ, HACIENDO DEL MODEL 2, EL HARDWARE MÁS ESPECTACULAR, HOY EN DÍA, DE LA MULTINACIONAL NIPONA.



Pistolas y disparos, pero sin violencia. ¿Cómo se digiere semejante plato? El diseño de «Virtua Cop» se aleja de lo que ya se puede considerar como producto tradicional de AM2. Un arcade que presenta un desarrollo más propio de una aventura, en la que el jugador sigue un recorrido predeterminado, en el papel de un policía "virtual", eliminando hampones a tiro limpio, y arrestando delincuentes.

¿Por qué -si ya existen otros juegos parecidos, cuyas escenas han sido filmadas en vídeo– ha escogido AM2 un vehículo semejante, para afianzar la presencia de su CGT 2 en los salones recreativos?

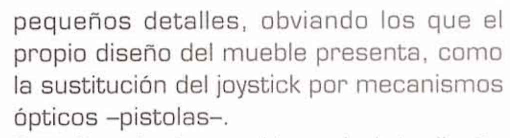
La respuesta se presume simple. Sencillamente, estos juegos no han llegado a colmar las aspiraciones del público, en la medida en que se hacía previsible.

Por otro lado, el aspecto de verdadero juego –y no de película– de «Virtua Cop» siempre resulta mucho más atractivo en su desarrollo, y denota un trabajo de programación y diseño realmente complicado.

La "automatización" del proceso de localización de enemigos en pantalla, fijando el propio programa el objetivo a abatir –sistema "Lock On Sight"–, es también otro dato que se hace mucho más asequible al jugador, que en otro tipo de juegos, así como la función de auto zoom, que acerca la imagen en pantalla al usuario.

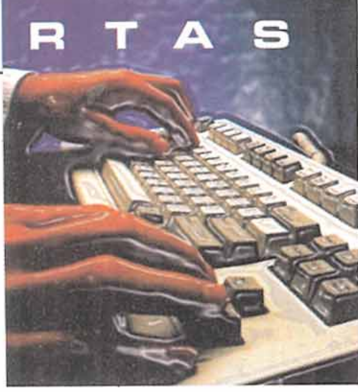
Pero lo mejor de todo es que la velocidad de la acción en «Virtua Cop» llega a sorprender gratamente.

«Virtua Fighter 2», con sus 300 000 polígonos por segundo y su "texture mapping", es un juego al que «Virtua Cop» no tiene nada que envidiar. Básicamente, el soporte resulta idéntico en ambos juegos, salvo pequeños detalles, obviando los que el propio diseño del mueble presenta, como la sustitución del joystick por mecanismos ópticos –pistolas–.



Pero lo más destacable a nivel de diseño –físico– de esta recreativa, radica en que entre sus tres modelos se encuentra uno realmente sugerente, realizado codo con codo con Pioneer. Introduce en el conjunto una lente de ampliación mediante la que un monitor de 20 pulgadas, aumenta su proyección en una proporción 1:2, sin perder definición y ganando profundidad de una manera considerable, con un mayor aprovechamiento del espacio del mueble.

Visto todo esto, «Virtua Cop» se perfila como uno de los grandes triunfadores de la temporada, en los salones de media España.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ESTAMOS ENCANTADOS, A JUZGAR POR LA CANTIDAD DE CARTAS RECIBIDAS, CON LA BUENA ACOGIDA QUE HA TENIDO ESTA NUEVA SECCIÓN ENTRE TODOS VOSOTROS. OS AGRADECEMOS SINCERAMENTE VUESTRA PARTICIPACIÓN. QUEREMOS APROVECHAR TAMBIÉN ESTA OCASIÓN PARA SALUDAR A TODOS AQUELLOS QUE NOS HAN ESCRITO PARA DARNOS SU APOYO Y DESEARNOS SUERTE EN ESTA NUEVA AVENTURA. AUNQUE NOS GUSTARÍA, SERÍA IMPOSIBLE CONTESTAROS UNO A UNO. DE VERDAD, A TODOS, MUCHÍSIMAS GRACIAS.

Una actualización necesaria

En primer lugar, felicitaros por esta nueva andadura de la revista y agradeceros todos los años que nos habéis estado informando sobre videojuegos –os sigo desde la primera época–. A continuación, os quería comentar que he leído en el MicroMania número 1 tercera época, en el apartado FLASH la noticia de que se está preparando la versión en castellano de «Wing Commander 3». El motivo de esta carta es si se ha pensado en actualizar las versiones en inglés de toda la gente que ya ha comprado éste magnífico juego, entre los que me incluyo. Pienso que sería una buena fórmula que estas traducciones de los programas las pudieramos adquirir la gente que ya tiene el programa en inglés por un precio simbólico, ya que sólamente sería cambiar los discos ...

Agustín Gutiérrez Minuesa
(Zaragoza)

RESPUESTA: Esta iniciativa que propones es muy interesante. Aún no sabemos qué va a hacer Dro Soft, la distribuidora del programa en nuestro país, en este caso –parece que se están planteando de nuevo si sacarán o no esta versión–, pero ésta misma distribuidora ha resuelto una situación similar, ofreciendo una actualización a sus clientes del juego «Under a killing moon» a la versión española.

Esperar. ¿Hasta cuándo?

Soy un usuario más de los millones que pasan sus ratos libres intentando descubrir algo nuevo sobre Windows 3.1, llevo un par de años aprendiendo todo los que se puede saber sobre él, y pienso que un sistema operativo basado en éste entorno gráfico sería lo ideal, se acabó el prompt, llegó la era de la programación interactiva.
Llevan tiempo diciendo que el MS-DOS será sustituido por un nuevo sistema operativo que cumplirá con todos los requisitos: sistema gráfico, compatible cien por cien, multitárea, etc., y siempre dicen que se está trabajando, pero el resultado no llega...
...Se que lo que pido no es fácil, que cuesta dinero y tiempo, que ofrece problemas y que hay gente trabajando en ello, pero si Win 95 pretende dar fe a su nombre, lo ideal, digo yo, sería que apareciese este año, y que consiguiese que el ordenador temblase bajo nuestro dominio, y bajo tan buen programa...
... Puedo decir que mis amigos computerizados piensan como yo, y que soy una voz que grita entre barullos, pretendiendo ser escuchado: por favor, queremos que la nueva versión esté pronto en el mercado, y que económicamente sea asequible...

Jesús Navarrete Izquierdo
(Granada)

RESPUESTA: Windows 95 es el proyecto más ambicioso de Microsoft. Como tú indicas se ha invertido, y de hecho se sigue invirtiendo, mucho tiempo, dinero y esfuerzo en él. Los beta testers repartidos por todo el mundo se cuentan por muchos miles y, no sabemos si porque encuentran muchos bugs en sus versiones de Windows 95 o porque en Microsoft le están dando los últimos toques, tan esperado acontecimiento se hace de rogar. Los autores de Windows aseguran que en Agosto de este año verá la luz, pero la fecha exacta es indeterminada; aunque de lo que sí estamos seguros es que se comercializará a un precio lo suficientemente competitivo para cubrir todas las aspiraciones que en él se tienen puestas.

Opiniones contrastadas

Soy un lector de MicroMania desde hace ya más de cinco años, y el motivo de mi carta es responder a los usuarios del Commodore Amiga que se quejaban el mes pasado. Siempre he sido un usuario de PC y debo reconocer que siempre he estado "enamorado" del Amiga. Hasta hace poco era un ordenador que superaba a cualquier PC, aunque ahora, pese a quien pese, los papeles han cambiado.
Los usuarios de PC hemos de reconocer que le hemos "copiado" muchas cosas: los ficheros MOD, su sistema operativo e incluso las increíbles demos que se hacían para este ordenador. Todo lo bueno del Amiga ha pasado al PC. ¿Cómo es posible que un ordenador GENIAL a nivel hardware haya acabado así?
Yo creo que la culpa no la tienen las revistas ni el pirateo, sino Commodore. El éxito del PC se basa –en parte– en que cualquiera puede construirse uno, que hay miles de empresas que venden PC y que sus posibilidades de ampliación son bastante ilimitadas –ponedle a cualquier PC un micro rápido, mucha memoria, una AWE32, una Reel Magic y un CD Mitsumi 4X, y no habrá quien le supere–.
La culpa es de Commodore, ya que no permitió la fabricación de clónicos del Amiga –al contrario que IBM–... Por lo tanto, usuarios del Amiga, creedme que lo siento en el alma, de verdad, pero no le echéis la culpa a MicroManía ni a ninguna revista, pues no la tienen. Ha sido sólo el padre quien ha matado a su propio hijo.

Juan Lozano Atienzar Godoy
(Albacete)

RESPUESTA: Poco podemos añadir que no hayamos dicho ya sobre este tema. Es evidente que la polémica está servida.

De ideas parecidas

Soy propietario de un PC 386SX a 33 MHz y 4 Megas de RAM y alucino con los programas que salen en vuestra revista pero me asalta la duda de si los podré utilizar ya que no ponéis los requisitos mínimos de hardware necesarios para poder disfrutar de los programas...

Alejandro Asensi Ferrer
(Valencia)

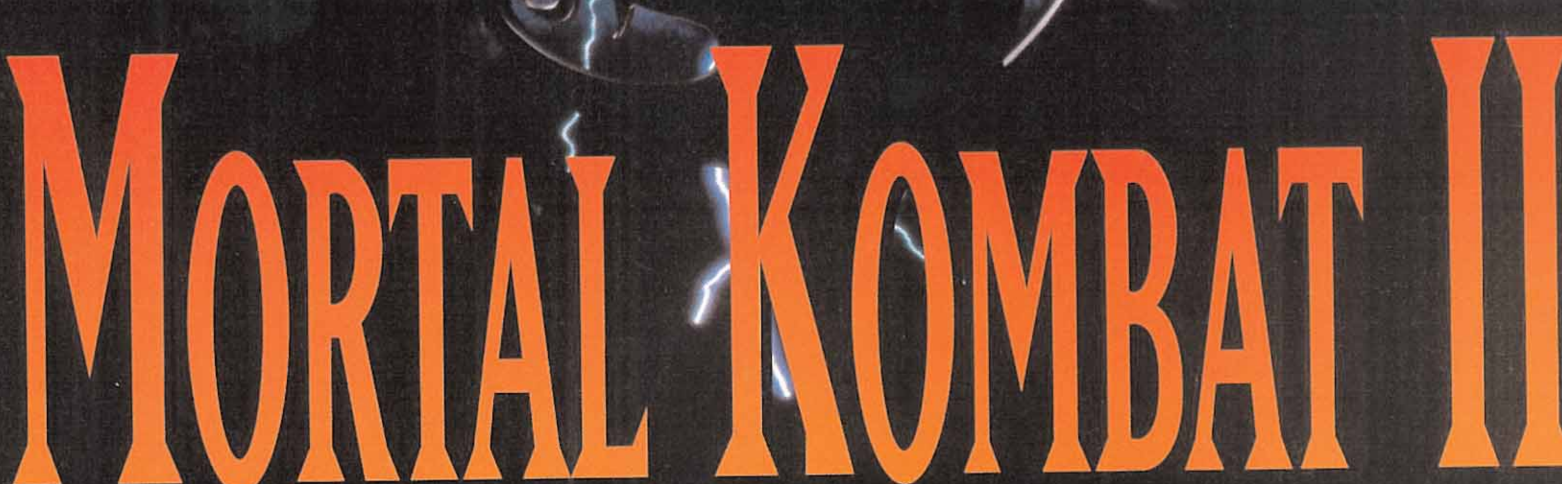
Somos Miguel y Jordi de Alicante, venimos comprando MicroManía... nos hemos dado cuenta que nunca habéis incluido un póster... también nos gustaría que se incluyera junto a los reportajes de cada juego una ficha técnica. Por último, el cambio nos ha gustado ya que el formato es más compacto pero echamos de menos el ranking de los recomendados.

Jordi Beneyto Ferré
(Alicante)

RESPUESTA: Agradecemos las felicitacione y nos hacemos eco de las sugerencias para intentar, entre todos, hacer una revista mejor. La posibilidad de poner requisitos mínimos de hard en los comentarios se está estudiando. En cuanto a los pósters el nuevo formato no impide en ningún caso que se publiquen y esperamos daros una sorpresa muy pronto. Para finalizar, la columna de recomendados no ha desaparecido simplemente ha cambiado de aspecto; ahora mediante un sello identificamos a nuestros recomendados .

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR



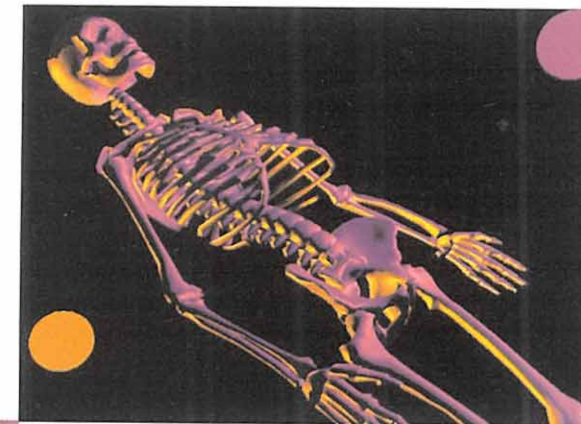

MORTAL KOMBAT II


Acclaim®
entertainment, inc.

RENDERMORPHICS

Reality Labs, una compañía británica que opera en el centro de Londres, se ha situado de un tiempo a esta parte en el centro de la actualidad. La noticia, citada literalmente, es el desarrollo de «Rendermorphics», un potente paquete para Pc de renderización de imágenes tridimensionales en tiempo real.

Programas como éste ya han sido desarrollados por otras compañías –por ejemplo, «Renderbender» de Argonaut–, pero cuando se escucha que compañías de la talla de Spectrum Holobyte, Mindscape, Virgin y Cryo –por citar unas cuantas– han mostrado su interés en este nuevo software uno empieza a interesarse seriamente en él.







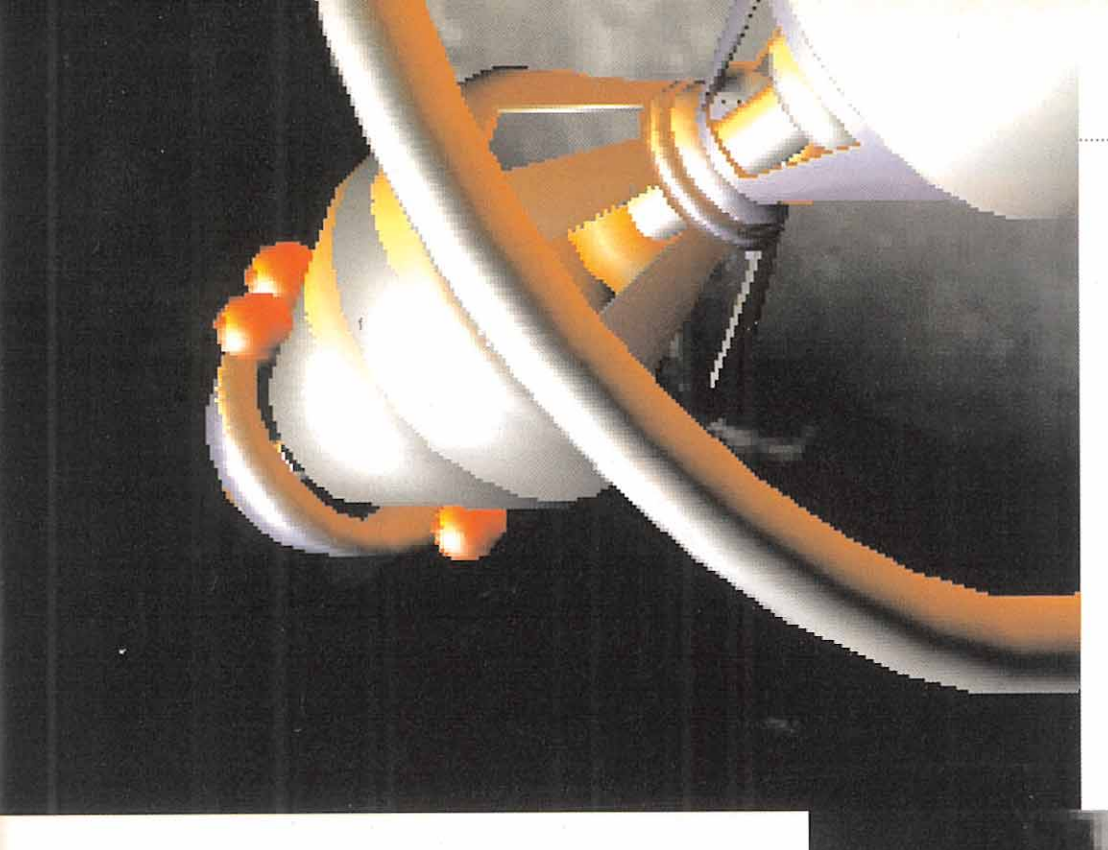


LA VERTIGINOSA REVOLUCION 3D

Está claro que las empresas mencionadas tienen los recursos y conocimientos técnicos para programar este tipo de rutinas sin ayuda de nadie y uno no puede dejar de preguntarse si realmente la mayoría de los programadores "in house" de estas compañías invierten gran parte de su tiempo en dominar la técnica de manipulación rápida de imágenes en 3D, tal vez, si la potencia de «Rendermorphics» es tal y como reza su publicidad, sea la solución que estaban esperando para concentrar sus esfuerzos en otra dirección.

LO QUE PROMETE

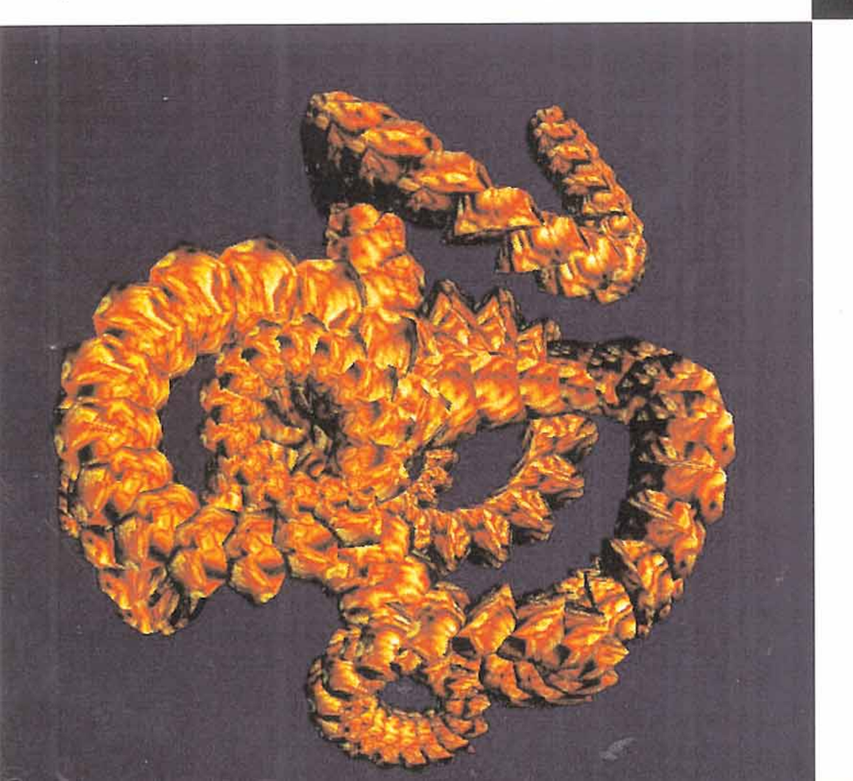
A juzgar por las especificaciones técnicas que aparecen en el folleto de Reality Labs, su nuevo equipo es realmente impresionante: tiempo real, visualización completamente interactiva de imágenes tridimensionales de tamaño variable, modelos de alambre, planos, sombreados de Gouraud y Phong, fuentes múltiples móviles de luz coloreada, "dithering", modelo de renderización en "true colour"



(RGB), mapeado de texturas en cualquier modelo de sombreado, mapeado de texturas con corrección de perspectiva, mapeado de imágenes en movimiento y su entorno, transparencia completa con información optativa de profundidad, fondos animados con información de profundidad, deformación de objetos en tiempo real, múltiples puntos de vista, dispositivos y cámaras... La lista es interminable. Para la mayor parte de los profanos esta terminología no quiere decir nada, pero para conseguir que me hiciera una idea clara sobre sus posibilidades me mostraron una serie de demos en las oficinas de Reality Labs. En una de ellas una vaca en 3D aparecía en la pantalla y luego era manipulada mediante el programa, completamente sombreada a una velocidad increíble en tiempo real. La vaca giraba, se estiraba, se encogía, etc. de una forma rápida y suave.

UN PASO ADELANTE

Tratándose de una herramienta de programación, uno se puede preguntar qué importancia tiene este paquete para los jugadores. Bien, por ahora la mayoría de nosotros ha jugado a «Doom» y se habrá dado cuenta de que una de las cualidades más impresionantes del juego es su velocidad y el uso de imágenes en 3D. Si se utilizara el programa de Reality Labs para manipular el juego –como mínimo en un 486/66 VLAB–, éste se aceleraría tanto que habría que reducir literalmente la velocidad de juego para permitir su jugabilidad.



REALITY LABS, Desarrolla una nueva herramienta que abre un nuevo camino en el mundo de los videojuegos

Habiendo visto hace poco el «First Encounters» de David Braben (Elite 3), me impresionaron vivamente las nuevas rutinas del juego y el hecho de que su propio dispositivo de creación de imágenes tridimensionales tuviera un aspecto tan asombroso. Cuando me mostraron una demo de un escenario similar de «RenderMorphics», las naves espaciales que aparecían en ella fueron renderizadas a la máxima potencia y la creación de fuentes de luz resultaba ►

espectacular y la velocidad, con tantos objetos en pantalla, era increíble. La única pega que le encontré fue que corría sobre un Pentium 90Mhz, pero me informaron que no se produciría una notable pérdida de velocidad al correr en un 486/66.

UN ESTANDAR PROFESIONAL

El principal objetivo de la compañía es intentar convertir su software de 3D en un estándar profesional, y a juzgar por la relación de programadores que ya lo utilizan parece que lo está consiguiendo. Lo que las compañías que tienen la licencia de «RenderMorphics» obtienen es un apoyo incondicional del equipo de doce miembros que opera desde Londres y los códigos básicos –pero no el código fuente–, que ocupan sólo 150k. El software carece de menús, por lo que los comandos de manipulación de cualquier objeto en 3D, o incluso el entorno, son transmitidos dentro del código por los programadores.
Otro aspecto relevante de este paquete –y tal vez el más útil– de software es que ha sido programado en C para hacerlo trasladable a cualquier formato, desde Windows a la consola Saturn y desde Unix hasta el Mac, además de todas las consolas de 32 bits que están a punto de salir al mercado. Puede incluso correr sobre un Amiga con una tarjeta de emulación de PC...
Otra interesante característica de este producto es que, mediante un 486/66 estándar con Vesa Local Bus, puede generar 60.000 polígonos con sombras planas por segundo, más de 50.000 polígonos con sombras Gouraud, 30.000 con sombras Phong y 40.000 polígonos con mapeado de texturas y sombras Gouraud. Si tenemos en cuenta que «Ridge Racer» genera 60.000 polígonos por segundo podemos hacernos una idea de lo que Reality Labs puede conseguir en un PC.
Una de las principales ventajas del programa es que permite a los programadores trabajar en cualquier área que requiera una manipulación rápida de imágenes en 3D, ya sea la realidad virtual, los simuladores de vuelo o cualquier aplicación semejante, mediante su biblioteca de rutinas





tridimensionales ya programadas de antemano –muy similares a «Superscape», «BRender» y «Renderware»– que se pueden incluir en la programación de un juego para reducir la duración total de todo el proceso.
Sin embargo, una vez establecido que este producto renderiza una cantidad X de polígonos en un tiempo Y, ello no tiene necesariamente una gran influencia en la velocidad final del juego. Algunos formatos tienen procesadores menos potentes que otros, o simplemente a veces éstos no están diseñados para manejar tantos polígonos como el 486/66 VLAB o el Pentium/60 PCI, sobre los que corrieron todas las demos de «RenderMorphics».
Otro inconveniente de este programa es que cualquier modelo en 3D que utiliza debe crearse, en primer, lugar en otro paquete, como 3D Studio, y luego importarse al entorno de Reality Labs. Habiendo preguntado a los responsables de esta compañía por qué no existía ninguna aplicación para crear o incluso pintar objetos, me dijeron que ya había en el mercado programas que cumplían satisfactoriamente esta función y Reality Labs está ante todo orientado, gracias a su código optimizado, a la generación pura de objetos en 3D en tiempo real. El principal criterio que la compañía quiso esgrimir fue que su programa ejecuta las operaciones para las que está concebido de una forma más rápida y eficaz que cualquier otro existente hasta la fecha, y que incluso los programadores que no estén muy duchos en la manipulación de imágenes en 3D entenderían y se familiarizarían rápidamente con él.
Si centramos nuestra atención en la próxima versión del programa, debemos saber que los miembros de Reality Labs van a añadir la función de mapeado de "bumps" en las situaciones de pre-renderización en tiempo real, ya que así se obtiene una gran potencia de procesamiento, pero con el tiempo esperan perfeccionar esta función.
Asimismo formulé una pregunta importante a los responsables de «RenderMorphics»: ¿por qué los editores de software se dirigen a vosotros para obtener la licencia del uso del paquete de Reality Labs en sus programas?". A lo que me respondieron: "Son tres los motivos: uno, que los editores quieren disponer de rutinas tridimensionales rápidas; dos, que no quieren perder tiempo programando sus propias rutinas cuando saben que podemos ofrecerles las más rápidas del mercado; por último, aunque no por ello lo menos importante, que es convertible a cualquier formato con la mínima cantidad posible de cambios. No queremos desanimar a ninguna compañía de software, pero se emplea mucho tiempo en actualizar constantemente las rutinas tridimensionales, y el simple hecho de que estemos especializados en este campo nos asegura una posición de privilegio con respecto a otras compañías, la mayoría de las cuales apenas le había dado importancia a este área hasta el año

pasado, cuando salió al mercado «Doom». Antes de ese programa había habido muy pocos juegos en 3D. Familiarizarse con los programas en 3D les va a llevar 2 ó 3 años como mínimo. Incluso para utilizar tarjetas de 3D hay que crear controladores especiales, y ésa es una tarea gigantesca para una compañía de videojuegos. Para mantenernos al día tenemos que trabajar seis personas en jornada completa".

EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

No obstante todo lo dicho, aún está por ver que el software de Reality Labs sea realmente el más rápido del mercado, y estamos seguros de que algunos de los fabricantes de sistemas rivales tendrán algo que decir al respecto.

También suponemos que muchas compañías de software estarán en desacuerdo con los comentarios despectivos de los autores de «RenderMorphics» acerca de otras empresas, como por ejemplo aquello de "no se habían interesado en este campo hasta el año pasado". Además, dado que en un futuro inmediato podemos pronosticar que la mayoría de los formatos se basarán en juegos compuestos principalmente por polígonos, se nos antoja un tanto arriesgado predestinar a los programadores a utilizar rutinas que no han creado –ni, por tanto, entendido profundamente–. Podemos asegurar que si la mayoría de las compañías importantes adquiere este software, llegaremos al final a un punto en el que el único avance en las técnicas de 3D será el aportado por el paquete de Reality Labs.

Para los ciudadanos de a pie, las ventajas que ofrece el uso del mismo consistirán en un ligero aumento de la velocidad y una reducción del tiempo de programación, lo que esperamos que permita a los fabricantes dedicar más tiempo a la creación de mejores juegos. El dilema se centraría en si las compañías van a programar de esta forma más títulos mediocres en menos tiempo, o bien van a aprovecharlo para mejorar la calidad de sus programas. Os informaremos en próximos números

D.D. F. / J.C. R.

Namco y Sony se unen para apoyar el PlayStation



NAMCO, DESDE LOS TIEMPOS DEL LEGENDARIO «GALAXIAN», HA SIDO UNA DE LAS COMPAÑÍAS PUNTERAS EN EL MUNDO DEL SOFTWARE, TANTO EN RECREATIVAS COMO EN FORMATOS DOMÉSTICOS. AHORA, TRAS LO QUE PARECE UNA NUEVA ÉPOCA DORADA PARA LAS MÁQUINAS ARCADE, EL FUTURO TAMBIÉN SE PRESENTA BRILLANTE PARA EL NUEVO HARDWARE CASERO, COMO EL RECIÉN ESTRENADO SONY PLAYSTATION.

Y PRECISAMENTE EL ACUERDO TOMADO ENTRE SONY Y NAMCO, CUYO PRINCIPAL OBJETIVO ES SURTIR DE UNA AUTÉNTICA OLEADA DE NUEVO SOFTWARE A PLAYSTATION, NOS VA A DEPARAR MUCHÍSIMAS SORPRESAS EN LOS PRÓXIMOS MESES. ALGUNAS, TAN ESPECTACULARES Y RADIANTES COMO LAS QUE AQUÍ SE VAN A MOSTRAR.

NAMCO

Vivir el futuro

Pero no todo es pensar en conversiones, siguiendo el habitual camino recreativa-formato doméstico. Desde los comienzos del proyecto PS-X, las conversaciones entre Namco y Sony iban dirigidas en una doble vía. Por un lado, la producción de software que abasteciera suficientemente a PlayStation desde el mismo instante de su lanzamiento en Japón. Por otro, el diseño y desarrollo de nuevas máquinas recreativas, basadas en tecnología PlayStation, que facilitaran el posterior paso al hardware doméstico. Una operación, en principio enrevesada, pero de una lógica aplastante.

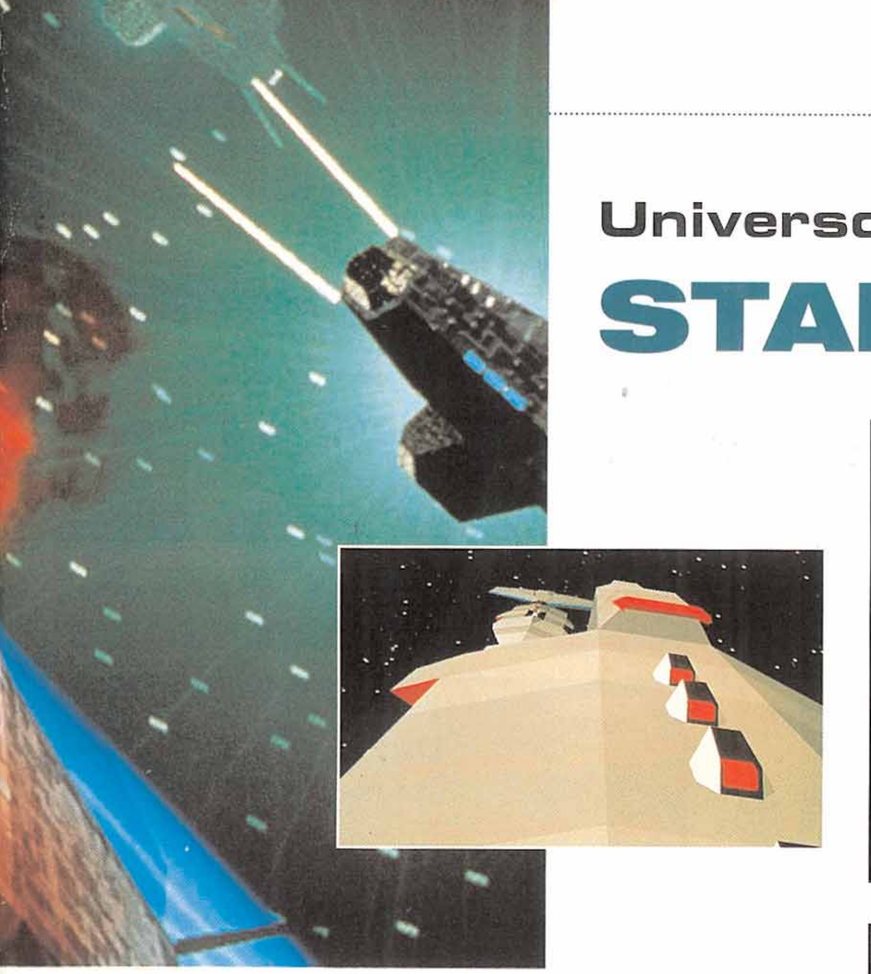
Sin embargo, el título estrella de Namco para PlayStation –cuya aparición en el mercado nipón coincidió con el de la máquina–, «Ridge Racer», presentó no pocos problemas en el momento de su adaptación. La utilización del System 22 como soporte de la versión arcade, al igual que ocurre, básicamente, con «Ace Driver» –otro título que dará mucho que hablar–, complicó el relativamente sencillo –en principio– proceso de conversión.

Otro punto importante a tener en cuenta en este momento es que la mayoría de estas adaptaciones no son realizades –a diferencia de lo ocurrido, por ejemplo, con «Virtua Fighter» de AM2 para Saturn– por la división arcade de Namco, sino por un equipo totalmente independiente de programadores –siete personas en el caso de «Ridge Racer»– que han de efectuar un notable sobreesfuerzo para acercarse a los niveles que presentan las recreativas, en aspectos como los gráficos.

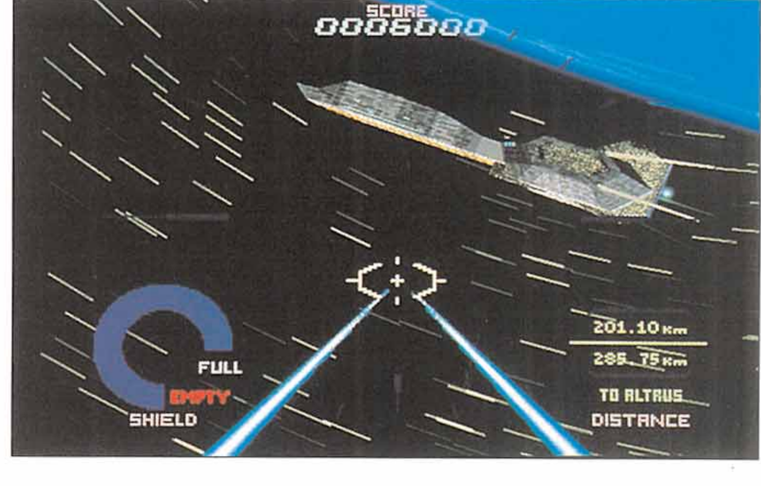
A pesar de estos casos concretos, todo apunta a que los nuevos soportes arcade facilitarán estas tareas enormemente. Es el momento en que PlayStation y Namco entran en juego con más fuerza que nunca. Los resultados los tendréis en los próximos meses. Aquí tenéis, tan sólo, un somero repaso a los más importantes títulos que nos tienen preparados, y que no serán los últimos.

Universo virtual

STARBLADE α







Una de las recreativas más veteranas de Namco –si es que se puede hablar de veteranía desde el 91– es «Starblade α», una máquina con la que el shoot'em up pasa a convertirse, de un género más, a una experiencia casi virtual. Por eso, y por la acertada política de conversiones que la compañía ha llevado a cabo, el juego ya podrá ser disfrutado en casa, con una calidad exuberante.



Lo que tienen en común «Starblade α» y «Cybersled», aparte de tratarse de dos programas de Namco, es la solución escogida para satisfacer tanto a los nuevos usuarios como a aquellos que ya conocían la versión arcade: la opción de modo gráfico.

El juego, en modo normal, recrea a la perfección, en todos sus detalles, la versión arcade. Pero Namco, yendo más allá de la pura adaptación, está desarrollando para PlayStation un modo con texturas, en el que el jugador se llegará a sorprender de la exagerada calidad de las imágenes, teniendo en cuenta además, que la velocidad de la acción, según se afirma, no disminuirá en absoluto.

Se ha mejorado un aspecto que, aunque suele pasar desapercibido, tiene una enorme influencia en el contexto global: el sonido. «Starblade α» poseerá unos efectos, también en el «Texture-mapped Mode» mucho más reales e impresionantes que en el modo normal de juego.

En principio, la aparición del programa se anunciaba, en Japón, sobre Enero del 95. Inmediatamente después que «Cybersled». Sin embargo, todo apunta a un retraso que deja en el aire el lanzamiento definitivo.

De todos modos, teniendo en cuenta que cuando PlayStation llegue a Europa el juego estará finalizado, se puede afirmar que «Starblade α» promete ser el primer, y más espectacular shoot'em up, para la máquina de Sony.

La guerra según Namco

CYBERSLED

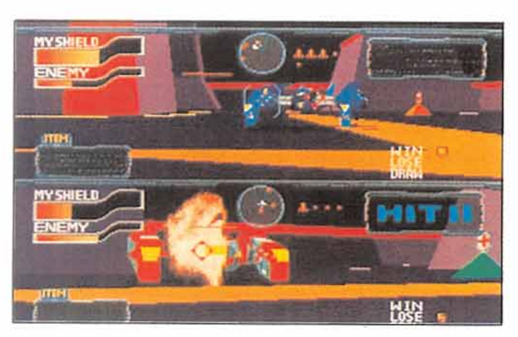
Formato: **PLAYSTATION**
Producción: **75 %**





La penúltima adaptación de Namco, otra de sus recreativas a formato doméstico es, según todos los indicios, el título que seguirá a «Ridge Racer» en la andadura iniciada tras el acuerdo con Sony. Un programa que, en una comparación algo cogida por los pelos, vendría a ser el «Battle Zone» del siglo XXI. Una lucha sin cuartel entre vehículos pesados que tiene un único ganador: PlayStation.







Quizás uno de los más originales juegos de Namco, al tiempo que simples en su concepción inicial, está sufriendo también su esperada conversión a formato PlayStation. Una versión que, según todo parece indicar, hará palidecer a la propia recreativa, en opciones de juego y calidad gráfica.

Dos modos de visualización, tal y como ocurrirá con «Starblade a», permitirán al usuario la elección entre el sistema original, idéntico al arcade, o el sistema real, con mapeado de texturas en todos los polígonos, superando así el "alumno" al "maestro".

La inclusión de cinco nuevos personajes –pilotos de distintos vehículos– no aparecidos en la versión recreativa, sitúa la versión de PlayStation en un total de once caracteres principales, más un enemigo final. Lo más reseñable de estos vehículos, es que cada uno posee unas características especiales, en términos de velocidad, maniobrabilidad o potencia de fuego, que les hacen totalmente distintos y únicos.

Pero una de las cosas que más llama la atención de «Cybersled», es su opción de dos jugadores. Junto a «Motor Toon Grand Prix», otro de los títulos ya disponibles en Japón para PlayStation, será uno de los primeros en utilizar la modalidad de "split screen" para permitir la competición por parejas.

En estos momentos, «Cybersled» se encuentra al 75 % de su producción. Si las cosas siguen el camino previsto, dentro de muy poco el país del sol naciente verá el lanzamiento del segundo CD de Namco, para la máquina de Sony, y nosotros ya tendremos un nuevo juego que esperar para el ansiado momento de la aparición en España de PlayStation.

Al límite de la realidad

RIDGE RACER

Formato: **PLAYSTATION**
Producción: **100 %**

Mucho se ha hablado en torno a «Ridge Racer» y PlayStation. Namco dirigió, en la versión recreativa original, todo su esfuerzo, en teoría, a competir con juegos como «Daytona USA» o «Virtua Racing». Sin embargo, más que una pura aspiración a ocupar el lugar de Sega, las pretensiones de la compañía afincada en Yaguchi, Otaku, apuntaban en una dirección todavía más ambiciosa: reinventar los juegos de coches. Si lo han conseguido o no, es algo que cada cual debería juzgar por sí mismo, cuando «Ridge Racer», en su versión PlayStation, aterrice en nuestro país este mismo año.





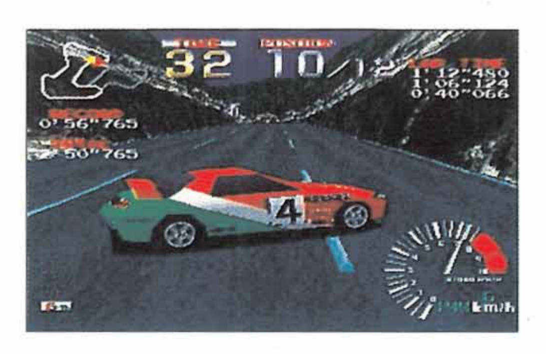
Lo que queda claro es que «Ridge Racer» ya ha entrado en ese reducido y selecto grupo de programas que son considerados como clásicos desde su nacimiento. Un juego que –en una versión doméstica realizada en apenas seis meses, y con una tecnología recién "parida"– abre una nueva vía a seguir en casi todos los aspectos.

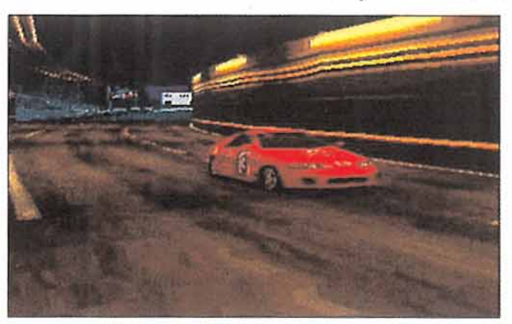
Por ejemplo, y sin ir más lejos, en la gestión de polígonos, manejando alrededor de 180 000 por segundo –y hablamos de polígonos planos, sin texturar–.

Resultaba bastante complejo pensar en una adaptación tan fiel al original. Una máquina que recreaba del modo más realista imaginable una competición automovilística, y que incorporaba detalles como una palanca de cambios para la opción de marchas manuales. Pero dicho y hecho, pese a los problemas existentes de adaptación, del System 22 al PlayStation doméstico. Las diferencias entre esta versión y la arcade, radican en una reducción del número de polígonos en pantalla, que se refleja en el diseño de las texturas de los coches, y una ligera disminución de la velocidad de la acción que, sin embargo, alcanza una tasa de 30 fps –frames per second–. Algo de lo que no todos los juegos, hoy en día, pueden presumir.

Además, «Ridge Racer» incorpora en PlayStation novedades como una vista externa del coche, opción de ajuste de los controles al gusto del usuario, repetición automática de la primera vuelta dada al circuito, o la posibilidad de grabar tiempo récord en la tarjeta de memoria que utiliza la máquina de Sony. Y, por supuesto, sus programadores han incluido algunos hábiles trucos que permiten escoger, por ejemplo, doce coches en lugar de los cuatro que en principio nos ofrece el juego. Pero ese ya es otro asunto.

El mayor logro de este programa de Namco, en cualquiera de sus versiones, es que se trata de uno de los primeros en ofrecer una sensación real de conducción. Otros son muy rápidos, casi vertiginosos. Algunos poseen una variedad de opciones casi apabullante... Jugar con «Ridge Racer», simplemente, es como estar al volante de un deportivo auténtico.





Rozando la perfección

ACE DRIVER

Formato: **SYSTEM 22 (Recreativa)**
Producción: **100 %**









Sólo Namco podía superar a la propia Namco. Dicho de manera distinta, si «Ridge Racer» ha llegado a ser una de las más impactantes recreativas del momento, sólo otro programa de esta compañía podía hacerle sombra. Hoy día, la tecnología de vanguardia se encuentra representada por títulos como el anterior. Pero Namco quiere ir aún mucho más allá, llevando a límites inimaginables este tipo de juegos, con «Ace Driver».

La culpa no la tiene la Fórmula Indy, que ambienta «Ace Driver». La culpa es del System 22 y, sobre todo, del chip TR3. Uno y otro forman el corazón de esta recreativa. Pero, claro, ¿qué son uno y otro?

El System 22 es un soporte basado en un Motorola 68020 de 32 bits y que funciona a una velocidad de 25 MHz. ¿Espectacular? Quizás. Pero mucho más lo es el TR3 –Texas Instruments 320TI Digital Signal Processor–, un chip especialmente diseñado para gestión gráfica que permite, a groso modo, texture mapping, sombreados gouraud, una vertiginosa velocidad de cálculo y una calidad de imagen impensable. En resumen, una asombrosa recreativa capaz de ofrecer render y gráficos 3D en tiempo real.

Vamos por el buen camino, y vemos que «Ace Driver» está sustentado por un hardware excepcional. Es posible pensar que aquí se iba a quedar todo pero, claro, una ambientación gráfica fuera de serie tenía que verse acompañada por una musical, igualmente reseñable. Por ello, el modelo «Twin DeLuxe» –disponible a partir de Marzo en España, y que además incorpora detalles de simulación tan sofisticados como asientos móviles– equipa un conjunto de alta fidelidad Bose GSS (Game Sound System) que, con un reducido espacio –físico–, despliega una calidad sonora brutal.

La posibilidad de elección de perspectiva –interna o externa– o los espejos retrovisores en pantalla, aportan una excepcional jugabilidad, que llega a su culminación con los ocho jugadores, como máximo, que pueden participar simultáneamente.

«Ace Driver» no sólo representa la continuidad de Namco como una gran compañía a la vanguardia de la programación, sino como un salto brutal en tecnología al servicio del ocio.





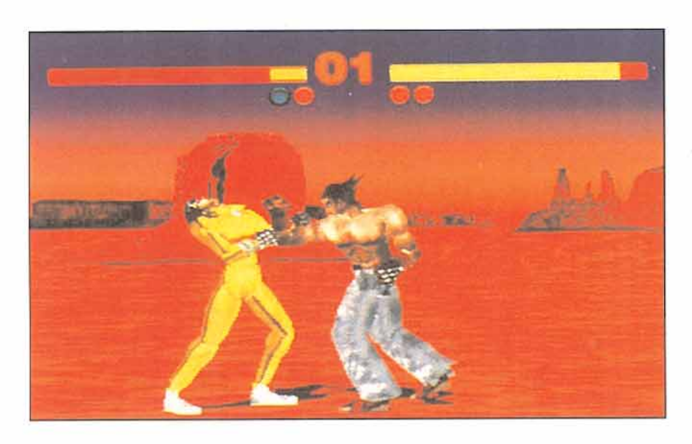
Namco entra en la lucha

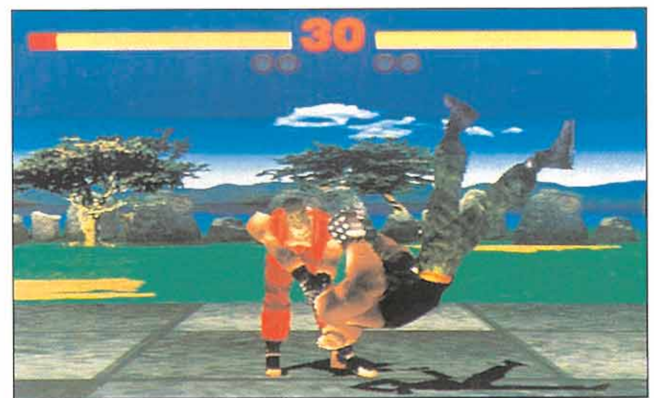
TEKKEN

Formato: **SYSTEM II (Recreativa)**
Producción: **50 %**

«Tekken» representa para Namco lo que, en su momento, «Virtua Fighter» fue para Sega, o «Toh Shin Den» para Takara. Un beat'em up 3D que promete sensaciones nuevas, llevando el género hasta sus más altas cotas. Un género en el que cada vez está siendo más complicado poder destacar sobre los demás, pero que siempre es una apuesta segura.







Pero, dejando a un lado las consideraciones sobre clasificaciones, tipo de juego, etc., hay algo en «Tekken» que resulta realmente especial. Su soporte será el nuevo System 11, desarrollado por Namco y SCEI, y que merece una atención extraordinaria ya que se trata del primer programa que se está diseñando sobre lo que es, en esencia, la placa arcade de PlayStation.

La principal diferencia entre el formato doméstico y el System 11, es que éste está optimizado en algunas facetas. No es un hardware idéntico, pero se basa en un diseño similar.

Esto implica que «Tekken» no tendrá necesidad de sufrir una adaptación, al estar siendo programado en PlayStation directamente. Tan sólo será necesario pasar de un soporte a otro el código original. Así de simple.

El juego entra en la categoría de los que utilizan la técnica del texture-mapping y el sombreado Gouraud en el diseño gráfico –al igual que ocurre con «Virtua Fighter 2» o «Toh Shin Den»–, y posee un movimiento excepcionalmente fluido.



Como nota reseñable se puede decir que «Tekken» se sitúa más en la línea de lo que son las dos entregas del «Virtua Fighter» de Sega, que en la del programa de Takara, ya que su desarrollo se basa en la lucha a cuerpo descubierto, sin ningún tipo de armamento.

Este dato podría pasar relativamente inadvertido, de nos ser por algo que, aunque no deja de ser anecdótico, resulta esclarecedor. Y no es otra cosa que «Tekken» cuenta entre su equipo de programación, con un excomponente de AM2, que ya trabajó, en su momento, en el diseño de «Virtua Fighter». De hecho, situaciones como esta se dan continuamente entre distintas compañías, aunque en casos muy concretos y que casi nunca suelen salir a la luz.

Sea como fuere, «Tekken» constituye una experiencia nueva, por su soporte y su desarrollo, para Namco y para Sony. La primera prueba en la que la tecnología PlayStation se verá puesta a prueba en el campo del coin-op –una dura prueba, desde luego– no tiene una fecha definida de lanzamiento. Pero cuando esto ocurra, el camino se dejará totalmente abierto para la producción masiva y simultánea de programas para Playstation y arcade. Se trata de disfrutar, en esencia, de una recreativa en casa.

Novedades DINAMIC MULTIMEDIA





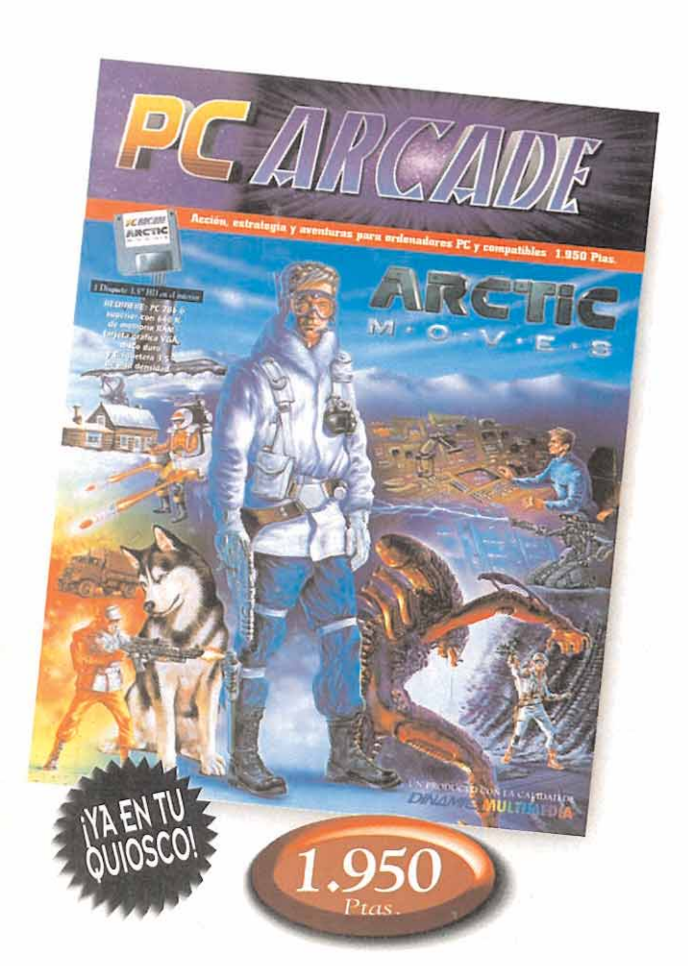
Los clubes más poderosos del mundo, los entrenadores más prestigiosos, los jugadores mejor pagados del planeta y la liga más competida ya están en tu PC. Disfruta participando en el SCUDETTO 94-95 con cualquiera de los 18 equipos de la Serie A italiana.



PC CALCIO es una verdadera enciclopedia interactiva con más de 135.000 palabras que te va a enseñar quién es quién en el fútbol italiano: exhaustiva descripción técnica y completo historial de cada jugador, aderezado con las más sorprendentes anécdotas de sus vidas tanto en el terreno deportivo como personal.



La calidad de PCFUTBOL se refuerza en PC CALCIO. En los meses que separan el lanzamiento de ambos productos nuestros programadores han trabajado duro. El resultado ha sido una mucho mayor precisión y belleza en las jugadas y el dotar, a aquellos jugadores que en la realidad están capacitados, de un espectacular regate que va a deleitar a los amantes del fútbol espectáculo.





La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



La base enemiga tiene buenas defensas.



Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



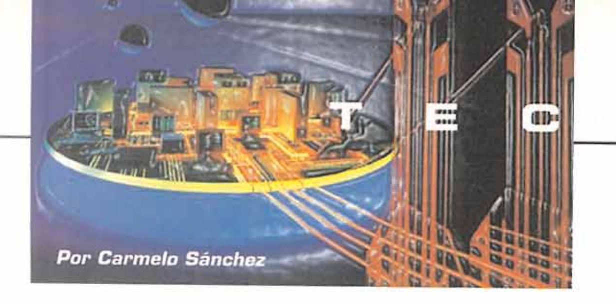
Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.



HIRES DE MOTION ANALYSIS

¿Dónde está el límite?

COMO YA OS COMENTAMOS EN LA SECCIÓN DE ACTUALIDAD DEL PASADO NÚMERO, EN GREMLIN INTERACTIVE ESTÁN TRABAJANDO CON UNA NUEVA TECNOLOGÍA, EL SISTEMA «HIRES» DE LA COMPAÑÍA AMERICANA MOTION ANALYSIS, PARA PRODUCIR Y DISEÑAR ANIMACIONES DE ALTA CALIDAD QUE PIENSAN INCLUIR EN SUS PRODUCCIONES. AQUÍ OS PRESENTAMOS UNA INTERESANTE ENTREVISTA CON JAMES NORTH HEARNS, JEFE DE PROGRAMACIÓN DE GREMLIN Y TAMBIÉN UNO DE LOS RESPONSABLES DEL SISTEMA, EN LA QUE NOS CUENTA TODO SOBRE UNA DE LAS TECNOLOGÍAS MÁS INNOVADORAS EN EL CAMPO DE LA ANIMACIÓN DIGITAL.



Gremlin, la compañía de Sheffield (Reino Unido), se está moviendo al ritmo de los tiempos y ha sido una de las primeras firmas en apostar por el Motion Analysis System. Este sistema es aún más avanzado que el que se utilizó para crear los asombrosos efectos de «Parque Jurásico», y fue empleado originalmente con fines médicos y deportivos. Esta técnica ahora acaba de ampliar horizontes para adaptarse a la programación de videojuegos, lo que hace suponer que, en breve, los próximos productos de Gremlin se caracterizarán por sus efectos realistas y las animaciones de sus personajes.
El Motion Analysis System de captura de imágenes tridimensionales permitirá a Gremlin aprovechar las posibilidades de las consolas de la nueva generación, así como de los PCs de altas prestaciones.
Asimismo, les dará la oportunidad de mejorar la calidad técnica de numerosos proyectos e introducir un cierto grado de realismo imposible de alcanzar con los métodos tradicionales.
Para saber algo más sobre este nuevo sistema contactamos con James North Hearns, jefe de programación de Gremlin y responsable del proyecto.

MICROMANÍA: ¿Nos podrías explicar en qué consiste el sistema de Motion Analysis?
JAMES NORTH: *El sistema se denomina «HiRes» y trabaja con los datos que son enviados por diferentes parches reflectantes adheridos al cuerpo de un actor y que son recogidos por seis cámaras. Esta información permite situar con exactitud las coordenadas 3D de los distintos indicadores. A diferencia del sistema mecánico tradicional el individuo tiene una absoluta libertad de movimientos.*

M.M.: ¿Es un sistema personalizable o viene definido? ¿Quién lo ha diseñado?
J.N.: *Su fabricante es una compañía californiana llamada Motion Analysis. Nuestro planteamiento es bastante convencional y por eso nos ajustamos al*



modelo existente, pero esta misma empresa diseña otros sistemas que varían según el uso al que están destinados. Nosotros lo utilizamos principalmente para generar animaciones, pero muchos clientes de esta firma lo emplean con éxito en el campo de la medicina.

M.M.: ¿Cuántos parches o puntos de luz utiliza el sistema?

J.N.: *Nueve puntos de luz es lo usual y con 32 se consiguen resultados impresionantes. De hecho este sistema permite utilizar hasta cien indicadores. Los datos recogidos de cada punto requieren un tiempo de proceso bastante amplio debido a la complejidad de la operación. Por ejemplo, es preciso interpretar los puntos ocultos, etc., por tanto, el incremento del número de indicadores supone que el tiempo aumente. Habitualmente utilizamos 23 indicadores, puesto que es suficiente para proporcionar todos los datos angulares de una figura humana.*

M.M.: ¿Cómo se descifran los puntos? ¿Cómo se convierte la información digital en los vértices de un polígono?

J.N.: *El sistema emplea seis cámaras de vídeo funcionando a una frecuencia entre 60 y 120 imágenes por segundo. La iluminación que se utiliza es una luz roja monocromática emitida por un anillo de L.E.D.s situado alrededor del objetivo de cada una de las cámaras. Éstas van provistas de un filtro rojo en la lente para excluir la luz no producida por los diodos emisores. El actor que realiza los movimientos que han de capturarse lleva unos parches revestidos de una cinta que refleja la luz –como la pintura de las señales de tráfico– que recibe de los L.E.D.s, marcando de esta forma su trayectoria en la imagen de vídeo. Una sóla cámara nos ofrece una visión de los indicadores en dos dimensiones. Si se puede ver un mismo indicador a través de dos o más cámaras, sus datos se pueden procesar matemáticamente para obtener la posición del indicador en tres dimensiones. Se usan seis cámaras para conseguir visualizar la máxima cantidad posible de indicadores. Algunos de los programas que estamos desarrollando usan los datos directamente, pero en general se utilizan rutinas de conversión para incorporar los datos a paquetes de animación como los de Wavefront, etc.*

M.M.: ¿Qué ordenador se necesita para ejecutar el sistema?

J.N.: *El sistema de Motion Analysis corre en un PC con una tarjeta Sun Sparc, conectados ambos entre sí por una red Ethernet. El PC maneja los datos de la cámara, mientras que la Sun proporciona el interface gráfico de usuario y las rutinas de edición.*

M.M.: Una vez que el sistema ha sido configurado, ¿cuánto tiempo se tarda en capturar un minuto de movimiento? ¿Qué tamaño tiene el fichero de datos resultante?

J.N.: *El proceso de captura propiamente dicho dura un minuto. Sin embargo, la edición manual de estos datos puede llevar mucho más tiempo, hasta varias horas para una prueba de un minuto. El sistema puede producir ficheros binarios y ascii. Este último es el formato más práctico aunque los ficheros son bastante grandes: unos 4k por indicador y segundo.*

M.M.: Uno de los problemas que al principio planteaban los sistemas originales de parches de luz era su imprecisión a la hora de interpretarlos, lo cual obligaba a rodar las secuencias dos o tres veces. ¿Se ha superado este inconveniente con el nuevo sistema?

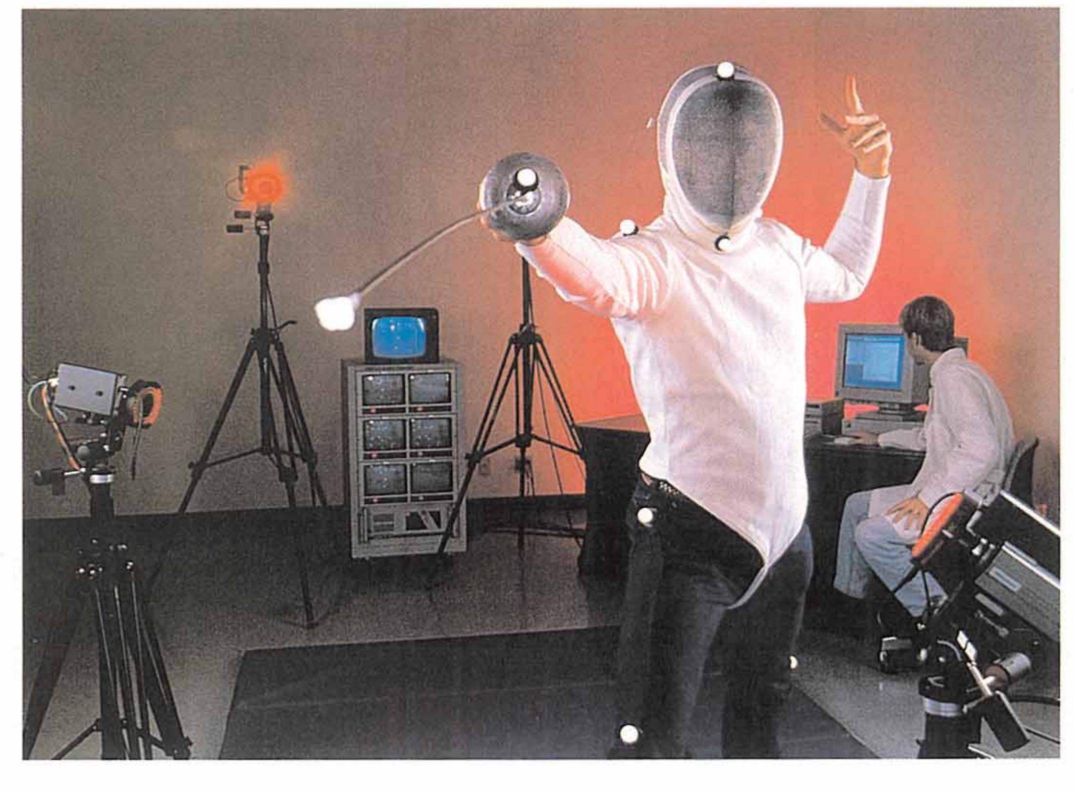
J.N.: *«HiRes» tiene una precisión milimétrica. El mayor problema que se nos plantea es el hecho de que los indicadores queden a veces fuera de su alcance.*

M.M.: Otro inconveniente de los sistemas que utilizaban fuentes de luz es que solamente generaban movimiento en el plano en que se filmaba, desde el que no se podían pasar luego ►



los datos a coordenadas tridimensionales para ofrecer un punto de vista diferente. ¿Pueden los datos proporcionados por «HiRes» ser transferidos a programas como 3D Studio para obtener cualquier perspectiva a partir de los mismos? Si eso es así, ¿cómo se consigue? Si no, ¿os veis obligados a filmar cada punto de vista por separado?

J.N.: *Sólo se filma una vez. Como el sistema genera datos tridimensionales, se pueden luego utilizar a nuestro gusto. Desde cualquier posición y con cualquier tamaño.*



M.M.: Dices que el vuestro es uno de los dos únicos sistemas de este tipo que hay en el Reino Unido. ¿No hay varios estudios cinematográficos que ya llevan dos años trabajando con este sistema?

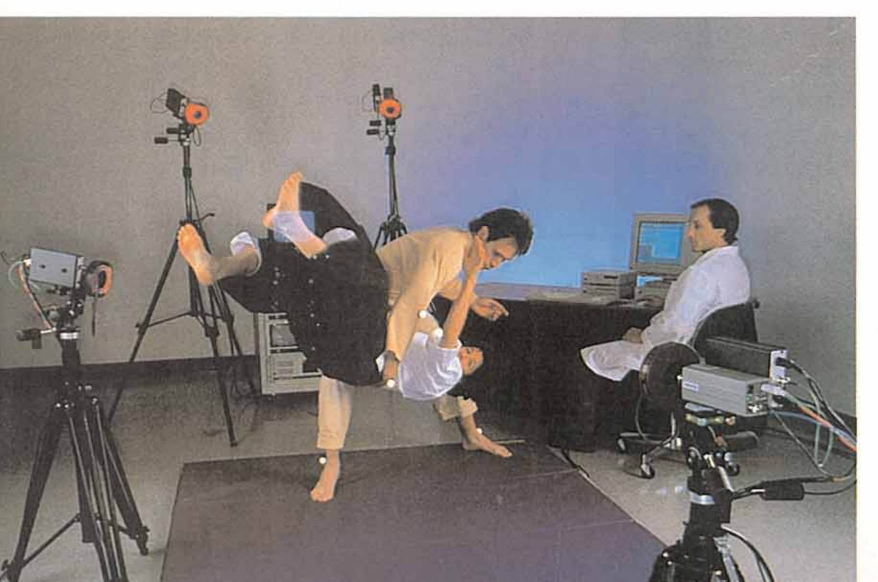
J.N.: *En el Reino Unido sólo hay dos sistemas producidos por Motion Analysis. No sé si hay otros sistemas de seguimiento con los mismos fundamentos, aunque algunas otras compañías de videojuegos han usado el sistema mecánico tradicional, sin duda muchísimo menos flexible que el que nosotros estamos empleando.*

M.M.: ¿Cuánto tiempo tarda uno en familiarizarse con el sistema? ¿Cuáles fueron vuestros problemas iniciales al intentar que hiciera lo que vosotros queríais?

J.N.: *Tardamos alrededor de cuatro días en aprender a utilizar todos los elementos. Hay que utilizar rutinas de conversión de lineal a angular si uno quiere animar objetos tridimensionales.*

M.M.: Este sistema está destinado en definitiva a lograr movimientos más realistas en juegos que utilizan gráficos poligonales. ¿No crees que esta tendencia de programación podría ser una moda pasajera condenada a durar sólo unos años, como ha ocurrido con otros estilos de diseño, y que los usuarios pronto se cansarán de este tipo de juegos? ¿No sería, por otro lado, preferible investigar en perfeccionar la calidad de las secuencias de vídeo rodadas que garantizan el realismo, en lugar de renderizar imágenes?

J.N.: *Yo me atrevería a decir que la demanda de gráficos realistas en videojuegos ha existido desde siempre. La repentina aparición de gráficos poligonales en los juegos es más una consecuencia del abaratamiento de los equipos que de las tendencias impuestas por la moda. Muchas de las ideas relativas a la interacción virtual se concibieron allá por los años sesenta y luego fueron arrinconadas hasta que los avances de la informática las han hecho factibles.*



M.M.: A fin de cuentas, ¿es realmente necesario este sistema para conseguir una buena sensación de movimiento? «Prince of Persia» y otros juegos con planteamientos similares han utilizado sprites digitalizados retocados para obtener unos efectos realistas y los resultados han sido muy buenos. En «Rise of the Robots» se han empleado técnicas convencionales de animación y nadie puede cuestionar que la calidad es muy elevada . En definitiva, ¿proporciona este sistema algo que no se pudiera conseguir mediante técnicas tradicionales?

J.N.: *Este sistema combina las ventajas de los sprites digitalizados y las técnicas de animación en el sentido de que podemos capturar datos reales y usarlos para animar cualquier tipo de figura que queramos. Por ejemplo, podríamos trazar un mapa de los movimientos de una bailarina en un modelo de elefante. Las técnicas tradicionales de animación no pueden simular los detalles del movimiento humano. La calidad de los movimientos de la vida real siempre será la suma de procesos demasiado complejos para reproducirlos mediante un modelo teórico. La autenticidad del movimiento producido a través de esta tecnología es asombrosa.*

M.M.: ¿Qué tipo de juegos pensáis programar aprovechando estas técnicas de animación? ¿Vais a incluirlas fundamentalmente en las presentaciones o en las escenas cinemáticas intermedias de vuestros programas? ¿Ya habéis hecho algo que podamos ver?

J.N.: *La técnica de captura de movimientos va a ser necesaria en cualquier juego en un futuro inmediato. Ya la estamos utilizando para animar a los jugadores de un nuevo juego de fútbol.*

D.D.F. / J. C.R.

RISE OF THE TRIAD
DARK WAR

MICROMANIA: "El programa que hará caer a DOOM"
PC MANIA: " RISE OF THE TRIAD será uno de los juegos más espectaculares de este año"
OK PC: " Un nuevo mito 3D"
PC MAGAZINE: " ... absolutamente revolucionario"

REQUIERE: 386DX-33 o superior, 4Mb RAM (8 Mb recomendados)
20 Mb de espacio en disco duro

COMO MIEMBRO DEL GRUPO DE ÉLITE HUNT DE LAS NACIONES UNIDAS DEBERÁS DEVASTAR Y DESTRUIR... PARA ASEGURAR LA PAZ EN LA TIERRA

- Hasta 32 enormes niveles + 40 zonas de combate.
- Generador aleatorio de niveles
- Las más impresionantes armas jamás vistas.
- Gráficos digitalizados.
- Posibilidad de mirar arriba y abajo.
- Hasta 11 jugadores por red/modem
- Niebla, relampagos, distintos niveles de luz.
- Explosiones digitalizadas



¿Podrás salvar la Galaxia?

¡La continuación de Blake Stone!

Sobrevive a través de sus más de 20 niveles.

39 tipos de guardias alienígas, mutantes y jefes.
6 tipos de armas.

Increíbles gráficos 3D en 256 colores V.G.A., efectos de sonido y música

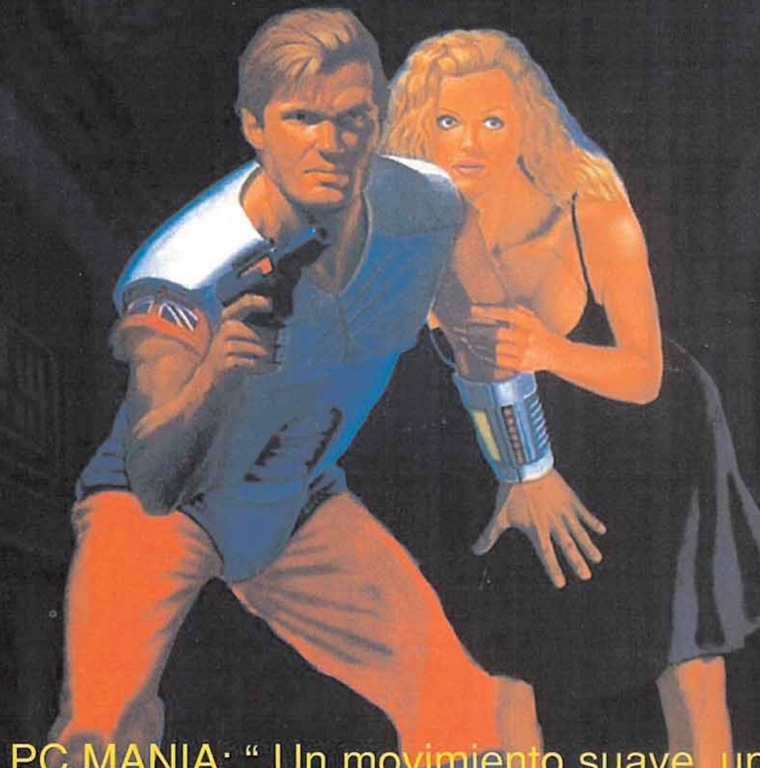




DISPONIBLES EN TU TIENDA HABITUAL

C/Rafael Calvo,40 28010 Madrid
Telf: (91) 308.34.46

PLANET STRIKE

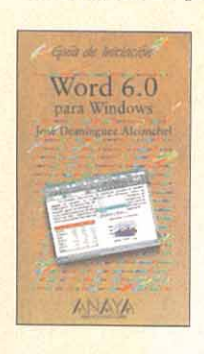


PC MANIA: " Un movimiento suave, un aspecto sonoro notable y una adicción elevada dan vida a un buen programa"

LIBROS

APLICACIONES

Word 6.0 para Windows



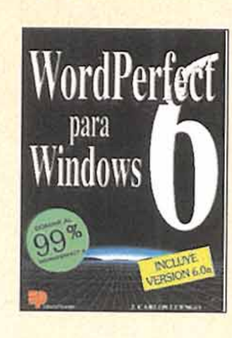
Sencilla, eficaz y tremendamente práctica. Así es esta guía de iniciación a Word 6.0, de Anaya Multimedia. Su reducido tamaño y lo inmediato de sus contenidos, desde la misma instalación, hasta las explicaciones sobre inserción de gráficos y tablas, conducen al usuario novel de "Word 6.0" por el camino más directo hacia un pronto dominio de los comandos más importantes y potentes del programa.
El autor, desarrolla de forma tan simple como efectiva una estructura que facilita la comprensión inmediata de todos los conceptos, encontrando así el usuario una solución rápida a todos sus posibles problemas al enfrentarse por primera vez al procesador.
Muy recomendable para los no iniciados en el tema, esta guía es, sin duda, un excelente comienzo en la última versión del "Word" de Microsoft.

149 Págs. **995 Ptas.**

JOSÉ DOMINGUEZ ALCONCHEL
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"
➾➾➾➾

APLICACIONES

WordPerfect 6 para Windows



Sin llegar a considerar a "WordPerfect" como un rival de "Microsoft Word", sí está claro que se trata de los dos procesadores de texto más conocidos y utilizados en la actualidad. De un nivel tan alto uno como otro, la elección de cada usuario se justifica, casi siempre, más por preferencias personales que otra cosa. Sin embargo, puede que aquellos que no conozcan ninguno de los programas tengan algo más complicada la elección. Libros como el presente pueden ayudarles a salir de dudas, ya que se trata de un texto magnífico que desentraña la práctica totalidad de posibilidades y opciones del programa. Bien desarrollado, con explicaciones claras y de fácil comprensión, no tiene ningún punto negativo que resulte destacable, y sí muchos positivos. Para redondear, incluye unos estupendos apéndices, de gran utilidad.

663 Págs. **4.500 Ptas.**

J. CARLOS LUENGO
PARANINFO
NIVEL "I"
➾➾➾➾

APLICACIONES

Excel 5 para PC y Macintosh



RPH apuesta por el aprendizaje autodidacta, y lo demuestra una vez más con "Excel 5 para PC y Macintosh".
Desarrollado específicamente para esta versión del programa, sin constituir en modo alguno una revisión de otras precedentes, su análisis de las diversas opciones y comandos, se erige como tremendamente detallista y muy útil.
Numerosos ejemplos de todo tipo, y ejercicios, ayudan a conformar una sólida base que aumenta de forma gradual, hasta acabar otorgando al lector un conocimiento profundo del programa.
Exhaustivo y completo repaso a una de las hojas de cálculo más potentes de la actualidad, el libro constituye una excelente obra de consulta y aprendizaje, altamente recomendable para todo tipo de usuarios.

593 Págs. **4.900 Ptas.**

SUSANA MADROÑERO FERREIRO
RPH EDITORES
NIVEL "I"
➾➾➾

LENGUAJES

Visual C++ Funciones y aplicaciones



Claramente orientado a profesionales de la programación, este texto describe un conjunto de más de quinientas funciones y macros diseñadas para utilizar en programas C y C++.
Más que un volumen independiente se trata de un complemento a cualquier guía de Visual C++, incluyendo capítulos tan interesantes como el referente a la identificación de funciones por categorías.
Las diferentes rutinas que expone abarcan desde gráficos de presentación y sistemas de bajo nivel para programadores en MS DOS, hasta soportes de bibliotecas de enlace dinámico para programación en entorno Windows.
En definitiva, una gran obra de consulta y apoyo dirigida fundamentalmente al profesional de la programación.

645 Págs. **4.700 Ptas.**

MIC ROSOFT PRESS
MCGRAW-HILL
NIVEL "E"
➾➾➾➾

✎ **PÉSIMO**
➾ **FLOJO**
➾➾ **NORMAL**
➾➾➾ **BUENO**
➾➾➾➾ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



THE BIRD

Mando de juegos

Fabricante: VIR Systems



Desde Australia nos llega un producto que constituye una innovación tecnológica importante aplicada al ocio. Se trata de revolucionario joystick digital que funciona por infrarrojos dotado de unas extraordinarias prestaciones. Su forma es la de una pistola anatómica libre de cables que se puede coger con ambas manos indistintamente y que logra un total control hasta cierta distancia. Este periférico está diseñado con la tecnología Attitude Sensing Technology, propiedad de VIR Systems, y que permite capturar la posición que la mano del usuario adopta, transmitiendo dicho movimiento al ordenador que lo recibe a través de un sensor de infrarrojos que se conecta al puerto de joystick del mismo.
Así pues, con The Bird en la mano, actuando como un joystick virtual, sólo moviéndola se puede controlar cualquier juego. El precio, según los fabricantes, será similar al de un joystick normal pero con unas prestaciones fuera de lo común. Su radio de acción es muy amplio, no necesita drivers, la respuesta es muy rápida, se calibra automáticamente y tiene función de piloto automático. Está especialmente indicado para los simuladores de vuelo y en general para todos los juegos que se desarrollen en un entorno 3D, generando una respuesta perfecta tanto si ha de funcionar como joystick o como keypad.
Este periférico de alta tecnología es compatible IBM PC, y su tecnología es susceptible de ser usada en otras plataformas y para todo tipo de juegos. Su comercialización se prevee para finales de este año.





NEWTON MESSAGEPAD 120

Asistente personal digital

Fabricante: APPLE



En Apple se caracterizan por intentar poner solución a las demandas de sus clientes en todos los campos, y el Newton es una buena muestra de ello.

Diseñado a partir de las sugerencias de los clientes, es un nuevo PDA (Asistente Personal Digital) de mucha utilidad para aquellas personas que necesiten un buen organizador que ocupe muy poco espacio y que les dé muchas prestaciones. Y éste tiene unas cuantas: calendario, agenda, creación de tarjetas de visita, calculadora, planificador horario y todas aquellas funciones que necesita un usuario dentro y fuera de su oficina. Permite tomar notas libremente, a mano alzada, y convierte ésta escritura en texto procesable gracias a su función de reconocimiento de caracteres. Incorpora tecnología de infrarrojos con la que puede intercambiar mensajes, notas o tarjetas de visita con otros usuarios de Newton. También puede utilizar un modem vía cable o inalámbrico para enviar faxes o utilizar software específico para enlazar con servicios de correo electrónico.

Viene equipado con 2 Mb de memoria que pueden ser usados para almacenar software "a medida" pudiendo liberar el slot PCMCIA y usarlo para comunicaciones y periféricos. Dicho slot es de 325 mA lo que permite usar periféricos de mayor potencia, frente a los 115 de anteriores modelos que estaban un tanto limitados en este aspecto.

Aunque de apariencia externa pequeña, las posibilidades de ampliación son muy grandes: con ayuda del Newton Print Pack imprime cartas formateadas y notas en cualquier tipo de impresoras; y utilizando el Kit de Conexión Newton opcional permite compartir información y archivos con Macintosh o PC con Windows. Y en el futuro mediante una tarjeta de mensajería inalámbrica podrá recibir y almacenar mensajes.

En cuanto a software ya hay más de cien productos estándar, entre los que se cuentan los de la división StarCore de Apple: ACT!, un gestor de contactos; Berlitz Interpreter, un traductor; o PocketCall, para acceder a servicios on-line; y muchos más. Un extenso abanico de posibilidades para un aparato que se encuentra en el mercado español a un precio de 112.000 pesetas, y que es adaptable a cualquier necesidad mediante soluciones "a medida".

PROYECTO PIPPIN

¿Llega la revolución de Apple/Banday?

El proyecto Pippin va a dejar de serlo dentro de poco tiempo, puesto que Apple y Bandai están a punto de terminarlo. Promete ser una máquina revolucionaria que englobará en un sólo producto el concepto de videoconsola más avanzada con el de ordenador personal. No son más que rumores y no hay nada lo suficientemente fundado para saber cómo va a ser, no hay ni siquiera imágenes. Pero simplemente con las especificaciones técnicas es para quedarse sin habla.

Será una máquina de 64 bits, equipada con un micro RISC PowerPC 603 de 66 MHz, 6Mb de RAM de sistema/vídeo, ROM de 4Mb, unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad y posibilidad de grabación y reproducción de sonido de 16 bits con calidad CD.

Además está previsto que sea compatible con los sistemas NTSC y PAL, reproduzca imágenes con una calidad de hasta 16 millones de colores en vídeo tanto de 8 como de 16 bits. Va a seguir las normas ADB –Apple Desktop Bus– lo que le va a permitir que puedan usarla hasta un máximo de cuatro jugadores simultáneamente y que sea compatible con teclados y ratones. Y su crecimiento y ampliación está garantizado pues dispondrá de ranuras para conectar periféricos como unidades de disquete, disco duro, aceleradora gráfica o tarjetas compresoras/descompresoras.

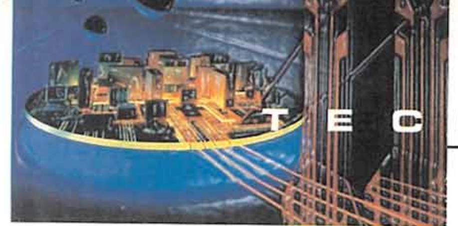
En definitiva, algo que, hoy por hoy, es casi un enigma pero que va a dar mucho que hablar en un futuro no muy lejano.

GoldenImage ha creado un curioso y útil accesorio, por el módico precio de 20 libras, diseñado para limpiar automáticamente CD-Roms. Todo lo que hay que hacer es introducir el disco en la máquina y ella se encarga de limpiarlo girándolo en el sentido correcto sin riesgo de dañar alguna pista por la acción de una limpieza defectuosa.

A Intel le siguen creciendo los enanos. Cuando no se han apagado aún los ecos acusadores del fallo de los micros Pentium, un nuevo bug azota a otro componente de la misma marca. Esta vez se ha detectado un fallo en el Overdrive DX4, una de las más potentes ampliaciones para placas 486 de Intel. La compañía ha reconocido que las versiones más antiguas de éste Overdrive no funcionan con algunas BIOS que han sido fabricadas recientemente. El fallo se produce en los chips de las generaciones A3 y A4 que ya no son producidos, mientras que los de la generación A5 ya solucionan éstas incompatibilidades con la BIOS.

Creative Labs lanzará en este mes en España la nueva Sound Blaster AWE 32 Value Edition que equipa la tecnología avanzada Wave Table de E-mu Systems y sonido con calidad de CD. Se base en el procesador digital de señales EMU8000 que proporciona canales MIDI multitímbricos con una polifonía de 32 voces.

Ya existen tarjetas de sonido portátiles con altavoces incorporados. El modelo Portable Sound Plus, de Digispeech/Innovative Communications es un dispositivo que se conecta al puerto paralelo de cualquier PC sin necesidad de abrir el ordenador. Un poco más grande que un transistor portátil, genera el sonido a través de un DSP de 16 bits amplificado en la misma tarjeta, y cuya calidad es susceptible de ser ampliada mediante el uso de un amplificador externo al que puede ser conectado.



MGA IMPRESSION PLUS

Tarjeta aceleradora gráfica

Fabricante: MATROX

Esta es una de las aceleradoras gráficas de 64 bits más avanzadas que hay en el mercado. Ideal para ser usada en combinación con los más potentes programas de generación de imágenes 3D, raytracing, y renderización en tiempo real como «Reality Lab», «RenderWare» o «ICE HAWK», por citar algunos. Su procesador gráfico avanzado acelera tanto trabajos de CAD en 3D como juegos que usan gráficos tridimensionales, presentando una compatibilidad total con la mayoría de las aplicaciones. Todas las manipulaciones se realizan por hardware en el interior del chip liberando al CPU principal del trabajo de no sólo visualización sino también manipulación de objetos 3D en tiempo real.

Además incorpora drivers DynaView 3D para AutoCAD y Microstation. Las facilidades 3D incluyen movimientos y rotaciones interactivos en 3D, visualización instantánea de renderizaciones Gouraud y renderizaciones en tiempo real en 3D paso a paso.

Las características 2D de DynaView consisten en visualizaciones a ojo de pájaro, ventana redimensionable, así como menús y herramientas programables. Soporta una completa aceleración de polígonos en 3D para Microsoft Open GL bajo Windows NT. También aporta increíbles prestaciones en cuestión de juegos, ya que éste nuevo chip 3D de Matrox puede ser usado en los últimos juegos de lucha 3D de 47-Tek: «Sentò» y «Creep Clash». Las principales características de los mismos son la perspectiva en primera persona, diferentes puntos de vista y renderización en tiempo real; aspectos que requieren una rapidez de proceso muy grande que proporciona la CPU gráfica de la tarjeta MGA que renderiza cada polígono de manera individual.



Gracias a tarjetas como ésta en breve podremos jugar a maravillas del estilo de «Toh Shin Den» de PlayStation en nuestro PC. Y el precio... todavía es una incógnita, pero según los fabricantes no superará el precio de una tarjeta 2D.

PERIFÉRICOS SATURN

Accesorios para consola

Fabricante: SEGA

Cuando todavía queda un tiempo, aproximadamente hasta antes del verano, para que esté disponible en nuestro país la máquina, por ahora, más avanzada de Sega, en Japón ya están disfrutando las excelencias de la Saturn. Y los indispensables accesorios no se han hecho esperar. Hay nuevos mandos aparte del pad que se incorpora con la máquina, mucho más completo que el de Mega Drive ya que ahora consta de ocho botones, de forma parecida a algunos de SNES.

El que puede resultarnos más conocido de todos ellos es un ratón de nombre Shuttle Mouse que podrá ser usado en los juegos que lo requieran tales como «Sim City 2000» o «Myst» ya conocidos por todos los usuarios de PC y que pronto estarán disponibles para Saturn.

Otro periférico es un joystick que dispone de multitud de botones para satisfacer cualquier necesidad además de una base lo suficientemente amplia para conseguir un manejo cómodo y estable al mismo tiempo.



El abanico de periféricos se completa con un Multi Terminal que es un accesorio que permite jugar simultáneamente hasta siete personas en la misma consola.

El precio del ratón es de 3000 yen y el del Multi Terminal 3800, mientras que el joystick no tiene precio definido aún.

Flash

Apple anuncia una nueva tecnología abierta y multiplataforma para conferencia, colaboración y comunicaciones multimedia: QuickTime Conferencing. A partir de ahora los usuarios de ordenadores personales de todo el mundo podrán compartir información, imágenes y sonido a través de distintas redes, tanto locales como de banda ancha, RDSI (Red Digital de Servicios Integrados), Internet y ATM (Asynchronous Transfer Mode). Esta tecnología es software, y por tanto susceptible de ser integrada con facilidad de otros programas para que hagan uso de ella.

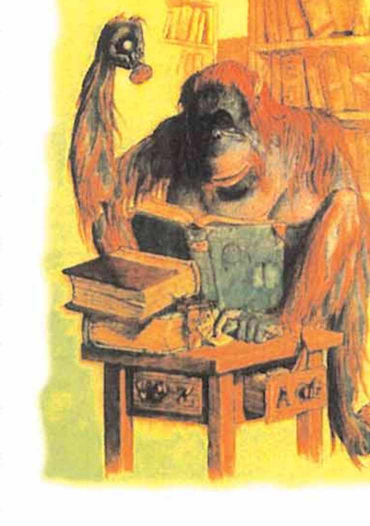
La realidad virtual llega al deporte, o por lo menos a los hogares de quienes intentan estar en forma en su propia casa. La empresa Tectrix Fitness Equipment ha creado VR Bike, una revolucionaria máquina que incorpora un televisor en color de 20 pulgadas junto con una bicicleta de ejercicio. El equipo intenta recrear el efecto de estar paseando. Hasta las condiciones meteorológicas y sonidos se recrean mediante unos altavoces estéreo; y el pedaleo se hace más o menos duro según el terreno. Desgraciadamente éste fabuloso aparato no está al alcance de cualquiera ya que su precio es de más de siete mil dólares USA.

La edición de vídeo ya tiene su control específico, y su nombre es VideoPilot V330, de la empresa Ambervane. Similar a un teclado, pero con las teclas de control de los mandos de un aparato de vídeo: play, stop, review, pause; además incorpora un mando especial que proporciona un control total sobre el avance de la película similar al de los editores profesionales. Se incorpora software específico para Windows pero permite ser usado con otros programas como por ejemplo «Video Director», de Gold Disk. Funciona en cualquier PC o compatible, y su única pega es su excesivo precio: nada menos que cerca de las mil libras.

MUNDODISCO

PSYGNOSIS
En preparación: PC, PC-CD ROM
AVENTURA

¿Cuántas veces habéis probado a jugar a un programa o habéis visto una película que estaba basada en una obra literaria y os habéis sentido decepcionados por el pésimo o deficiente resultado de la conversión? Muchas, ¿verdad? Pues ahora Psygnosis, el equipo de programación Teeny Weeny y el propio Terry Pratchett, uno de los novelistas más populares del Reino Unido, nos prometen diversión y fidelidad a la obra original por partida doble. En este caso, se trata de la serie "MundoDisco" o "Discworld" como prefiráis, escrita por el mencionado Terry Pratchett y que, aunque todavía no ha concluido en su versión literaria, está preparada para su estreno inminente, tanto en floppy como en CD-ROM, en el mundo del Pc.





LA SAGA DE «MUNDODISCO»

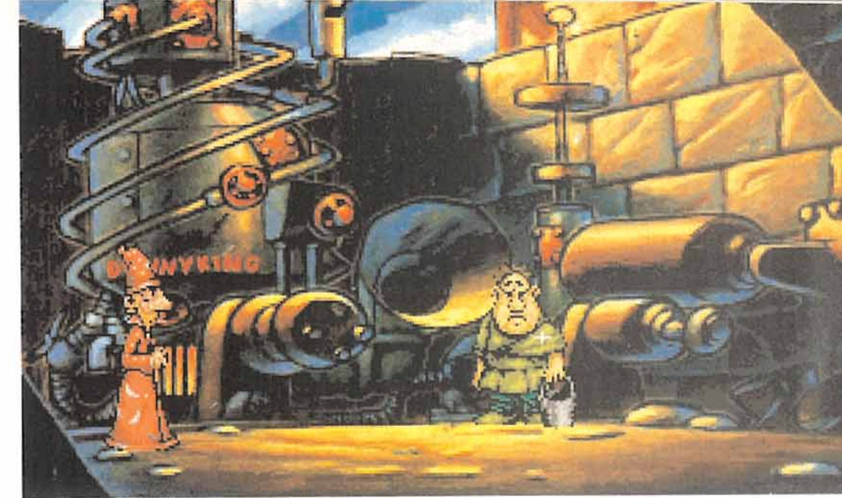


Terry Pratchett lleva escritas siete novelas basadas en su famoso "mundodisco". Todas ellas están caracterizadas por un extraordinario y agudo sentido del humor. En sus páginas se encierran personajes tales como magos, enanos, dragones..., cada uno con sus diferentes características, mágicas, por supuesto. «MundoDisco» está situado sobre la concha de una inmensa tortuga y todas las aventuras de los protagonistas transcurren sobre él. Claro que nuestros héroes tendrán que tener mucho cuidado en sus andanzas para no caer por los bordes del mundo. Si sois aficionados a la literatura fantástica, «MundoDisco» es para vosotros un "must". ¿O es que ya habéis leído los libros...?

Una nueva página







UN VIAJE AL MUNDO DE LA MAGIA

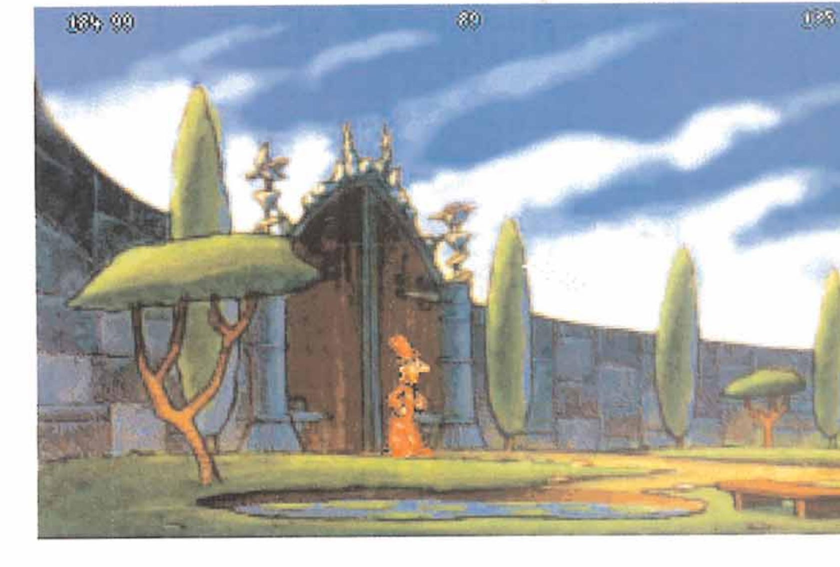
Cuando Terry Pratchett escribió la primera novela de «MundoDisco» la literatura fantástica estaba tan saturada que probablemente no pensó que se convertiría en uno de los autores más leídos de este tipo de libros. Cuando comenzaron sus contactos con Psygnosis tampoco pensó que sus relatos podrían ser adaptados con tal fidelidad al mundo de los ordenadores.



«MundoDisco» será un nuevo lanzamiento de Psygnosis en el que tendremos la oportunidad de viajar por un amplio mundo repleto de hechizos y curiosos personajes. Una de las principales características del programa es su enorme amplitud y un diseño abierto y muy original, que nos permitirá movernos con total libertad. En «MundoDisco» deberemos descubrir uno tras otro los misterios de la magia para poder acceder a todos los lugares que aparecen en el mapa del juego. Al comenzar la aventura caminaremos por un pequeño pueblo en el que los personajes siguen su vida como si nada, indiferentes a nuestros paseos arriba y abajo. La magia aparecerá de repente ante nosotros y los acontecimientos se precipitarán..., no vamos a desvelaros todos los secretos de un juego que los tiene en abundancia.

El aspecto gráfico de «MundoDisco» ha sido trabajado al máximo y como podéis ver en las imágenes que acompañan estas líneas tanto los personajes como los fondos parecen sacados de las páginas de un cuento de hadas. Pues os aseguramos que además de ser tan bonitos se mueven y actúan a la perfección.

Y para terminar no podemos olvidar una de las condiciones que Terry Pratchett puso a Psygnosis. El juego debería ser fácil de manejar, sencillo e intuitivo. Bueno, Psygnosis sabe mucho de eso, así que con únicamente el ratón tendréis acceso a todas las posibilidades de un ámbito que se desarrolla en el ordenador y que cuenta con un juego que sin duda saldrá "redondo"..., como el mundo.





Desde luego, este programa promete ser toda una novedad en el panorama de los juegos para ordenador, puesto que, a decir de sus autores, va a proporcionar una auténtica experiencia interactiva pocas veces vista antes en nuestros monitores. A su favor cuenta con la inestimable colaboración del propio Terry Pratchett, que ha vendido más de 4 millones de ejemplares de sus libros sólo en el Reino Unido. Pero no sólo se trata de un título atractivo, sino de un videojuego repleto de calidad técnica, puesto que está protagonizado por una serie de personajes muy bien caracterizados, que desarrollan una amplia gama de acciones en los fantásticos escenarios de «MundoDisco». Por otra parte, en la programción del juego se han empleado técnicas cinematográficas, como los fundidos, las vistas panorámicas, los primeros planos y los montajes. Otra interesante novedad es el uso de un interfaz mediante ventanas que prescinde de los viejos paneles y los farragosos textos que inundaban nuestros monitores, y no siempre en el momento más oportuno . El mencionado interfaz aparecerá únicamente en el momento adecuado.

Para completar una nómina de lujo, digamos que han colaborado en la programación de «MundoDisco» artistas tan célebres como Eric Idle, miembro de Monty Python; Tony Robinson y Jon Pertwee (Dr. Who). Por tanto, podemos decir que no se ha descuidado ni un solo detalle para que «MundoDisco» constituya uno de los bombazos del año, aunque tengamos que esperar hasta finales de año para comprobarlo.

J. C. R.



El creador de la saga literaria

TERRY PRATCHETT

SI HICIÉRAMOS UNA ENCUESTA ENTRE TODOS LOS PROFESIONALES Y AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS, SEGURAMENTE POCOS, MUY POCOS SABRÍAN DECIRNOS QUIÉN ES TERRY PRATCHETT. A LO PEOR NOS ESTAMOS CONFUNDIENDO, PERO LA REALIDAD ES QUE ESTE ESCRITOR INGLÉS ES MUY POCO CONOCIDO EN NUESTRO PAÍS. PERO PARA QUE OS HAGÁIS A UNA IDEA, SE TRATA DEL CREADOR DE LA SAGA LITERARIA QUE LLEVA POR NOMBRE «MUNDODISCO», SERIE QUE EN INGLATERRA HACE ESTRAGOS ENTRE TODO TIPO DE PÚBLICO.



CON VISTAS A QUE EL DESCONOCIMIENTO LITERARIO NO VUELVA A APARECER ENTRE TODOS NOSOTROS, NOS HEMOS PERMITIDO EL LUJO –PORQUE HABLAR CON ESTE IMAGINATIVO ESCRITOR ES UN HONOR...–, DE ENTREVISTAR A TERRY PRATCHETT, PARA QUE LE CONOZCÁIS MEJOR. CREEMOS QUE ES EL CAMINO MÁS CORTO PARA INTRODUCIROS EN SU LITERATURA, EN SU MUNDO, EN SU «MUNDODISCO».

MICROMANÍA: Empecemos por tu faceta más conocida, es decir, la de escritor. ¿Qué fue lo que te indujo a escribir la serie "MundoDisco"?
TERRY PRATCHETT: *«MundoDisco» ha ocupado 15 años de mi vida. Ahora mismo estoy escribiendo la última entrega. En general, mi técnica consiste en reflejar por escrito todo lo que se me ocurre. Por supuesto, he ido mejorando con el paso del tiempo. De no haber sido por el género de ciencia ficción, probablemente no habría pasado de ser un rebelde sin causa. Esas obras fueron las que me introdujeron en el mundo de los libros y la lectura. La fantasía está un paso más allá de la ciencia ficción, que a su vez está a un paso de la mitología, y ésta a su vez a otro paso de la historia del mundo antiguo. Todo está relacionado. Me divierte de veras observar la afición de algunos chavales a los juegos de rol. Si éstos se incluyeran en los programas de enseñanza seguro que a los niños no les interesarían lo más mínimo.*

M.M.: ¿Una película con actores reales podría reflejar adecuadamente el mundo de «MundoDisco»?
T.P.: *Recibo aproximadamente una oferta cinematográfica al mes. Hasta ahora había despotricado mucho acerca de los profesionales del videojuego, pero puedo aseguraros que son ángeles de la guarda en comparación con los cineastas. Los del Reino Unido no están tan mal, pero son una parte insignificante de la industria mundial. Les aprecio, tienen buenas ideas, pero cuando ven que tienen que gastarse unos cuantos millones de dólares, se lo piensan bastante mejor. Por su parte, los estadounidenses siempre quieren comprar los derechos, especialmente para revenderlos. No me gusta esa política. Además, algunas de sus exigencias son bastante extrañas. Suelen volver para decir todo eso está muy bien, es maravilloso, pero, ¿podemos retocar algo? Y siempre resulta que ese algo es precisamente la esencia de la novela. Son demasiado puritanos. Decididamente, los chicos de Hollywood no entienden nada.*

M.M.: Ahora que has visto la conversión de «MundoDisco» a videojuego, ¿crees que constituirá la primera parte de una serie de programas? ¿Podría ello afectar a tu estilo literario, de forma que lo enfocaras más a una posterior conversión?
T.P.: *No sé qué decir. No me gustan los juegos interactivos. ¿Quién sabe lo que va a pasar?*

M.M.: Pasemos a preguntas un poco más personales. ¿Tienes ordenador? En caso afirmativo, ¿qué modelo?

T.P.: *Déjame echar la cuenta..., entre seis y ocho. Es algo así como la evolución de la humanidad. Hace poco me deshice de mi Amstrad CPC 464, que había sido mi primer ordenador propiamente dicho. En la lista no se puede incluir el Spectrum. Tengo un PC de los grandes, que es mi herramienta de trabajo, y otro ordenador en el que hago las copias de seguridad. ¿Cómo es posible que un año después de comprar una máquina se pueda volver a adquirir tres veces por el mismo precio? ¿Qué es lo que ahora se nos avecina? Con el chip de Pentium seguro que tenemos algo nuevo a la vuelta de la esquina. Siempre que sale algo al mercado va acompañado a continuación por una nueva máquina o un chip complementario.*

M.M.: ¿Juegas habitualmente a los videojuegos?
T.P.: *Sí. Me gustaba bastante jugar a «Camelot». Pero, por encima de todo, ¡que me den algo a lo que disparar constantemente! ¡Quiero una versión de «Doom» de 600 niveles, por favor! Después de pasar una mañana entera escribiendo necesito descargar adrenalina.*

M.M.: De todos los libros que has leído, ¿cuál te gustaría haber escrito?
T.P.: *La novela de Chesterton titulada «Napoleon of Notting Hill». Creo que este escritor era bastante célebre en Francia, aunque es más conocido por su serie de «El padre Brown». Fue el autor de la mejor novela de espionaje de todos los tiempos, titulada «El hombre que era jueves». Todas las novelas de espionaje posteriores se han basado en su argumento.*

M.M.: ¿Crees que el mundo de la informática te abre nuevos campos de experimentación y, tal vez, para captar nuevos adeptos?
T.P.: *¡No quiero saber nada de nuevos adeptos! Juego mucho a los juegos de ordenador, y lo digo con todas las letras: M-U-C-H-O. Me paso mucho tiempo escribiendo frente a un monitor, y de vez en cuando se agradece una pequeña distracción... En estos momentos estoy intentando abrirme camino a través de «Privateer»..., o, mejor dicho, «Frontier-Elite 2». Me parece haber realizado tropecientas acciones, pero no ha ocurrido nada todavía. En la versión original había mucho espacio y cientos de disparos. Cuando me aburro a veces también me echo una partida a alguna parte de la trilogía de «Wing Commander».*
Una de las ventajas de ganar dinero escribiendo libros es que uno entra en una tienda Virgin, compra lo que quiere y a la salida dos hombres le llevan los paquetes al coche. Estoy bastante acostumbrado al mundillo del videojuego, pero mi compromiso es de índole literaria, por lo que los juegos prefiero dejarlos

“He colaborado en el guión del videojuego.”

en manos de los entendidos. No me veo a mí mismo escribiendo el guión de un videojuego, pero de hecho he participado mucho más de lo que me había podido imaginar en la redacción del guión de «MundoDisco». He colaborado con Gregg, el guionista principal del juego.

M.M.: ¿Cuándo concebiste la idea original de «MundoDisco»?
T.P.: *Bien, os contaré un secreto: el título original de la obra fue «El problema con los dragones», que sonaba un poco a novelón estadounidense de fantasía. Ya había muchos aficionados a «MundoDisco», por lo que no había ninguna razón para no llamarlo de esa manera. Es un título corto, que cabe perfectamente en una caja. ¿Qué más se puede pedir?*

M.M.: Si pudieras elegir, ¿qué personaje de «MundoDisco» te gustaría ser?
T.P.: *El bibliotecario tenía una rara habilidad para rascarse en una sección de consulta y siempre allá donde quisiera.*

M.M.: ¿Crees que Teeny Weeny ha conseguido trasladar el humor de tu obra al juego?
T.P.: (Risas). *El motivo por el que «MundoDisco» funciona allí donde otras obras fracasan no es simplemente su humor. Hay relatos y argumentos y debería haber personajes que interesaran a la gente aunque no se contaran chistes. Dicho de otra manera, para vender un libro no hay que basarse exclusivamente en los golpes de humor, sino que éstos deben formar parte de una obra más amplia. En un juego, la escala de valores es diferente, resulta mucho más frívola. «MundoDisco» parece fácil y me gustaría ganar una libra esterlina por cada idea que me sugieren los chavales.*

M.M.: ¿No crees que podrías llegar a perder todo la aureola de misticismo que te rodea con toda esta popularidad y el lanzamiento del juego?
T.P.: *No creo que se pueda alcanzar la misma clase de profundidad en un libro que en un juego. Ni siquiera una película basada en una novela lo consigue. Si el juego reproduce, al menos en parte, la "atmósfera" del libro, entonces podemos decir que ha cumplido su objetivo. El juego es una amalgama de las diferentes entregas de «MundoDisco», con un guión distinto, por lo que le hemos insuflado un humor diferente de acuerdo con las situaciones que en él se producen. Todo aquel que ha leído las novelas tiene una idea diferente sobre lo que le sugiere «MundoDisco», pero cada uno habrá sabido captar su esencia. Es justo decir que el guionista ha sabido reproducir los aspectos superficiales de la obra. En todo momento se advierte su entusiasmo, y en ocasiones he tenido que pararle los pies para que se limitara a insinuar un chiste en lugar de contarlo abiertamente, de tal forma que los jugadores lo descubrieran por sí mismos. Las indirectas son una excelente forma de crear humor.*
Un juego tiene que ser varias veces jugable y es mucho más difícil crear un juego de múltiples opciones en el que el humor cambia según las acciones que se realicen. Si se juega una segunda vez y aparece el mismo chiste, ya no resulta gracioso, por lo que en «MundoDisco» nos hemos asegurado de introducir numerosas variantes.
Tengo unas ciertas exigencias en lo que se refiere al programa. Como casi todo el mundo sabe, algunas celebridades se están encargando de poner las voces de fondo. Quiero que uno de los personajes del juego tenga la misma voz que Arnie Schwarzenegger y los enanos deben tener un acento galés. Otra escena que no me gustó fue cuando Rincewind tenía que hablar con algunas damas de la noche en términos bastante divertidos. En esa situación hay que intentar mantener un cierto equilibrio. Chistes del estilo de "hola, chavalote" y "¿qué hace un hombre andando con un vestido de mujer?". Es difícil alcanzar un equilibrio. Tengo una norma general. No debo ser capaz de demostrar que las cosas están mal hechas, que no es lo mismo que decir que todo tiene ser exactamente como yo quiero. Si a alguien se le describe como un personaje de 1'92 metros de altura en mi libro, no está bien que aparezca en el juego midiendo 1'28. Un montón de chavales mandarían cartas enorgulleciéndose de haber descubierto ese fallo. Todo esto parece insignificante, pero no lo es tanto.

D. D. F. / J. C. R.

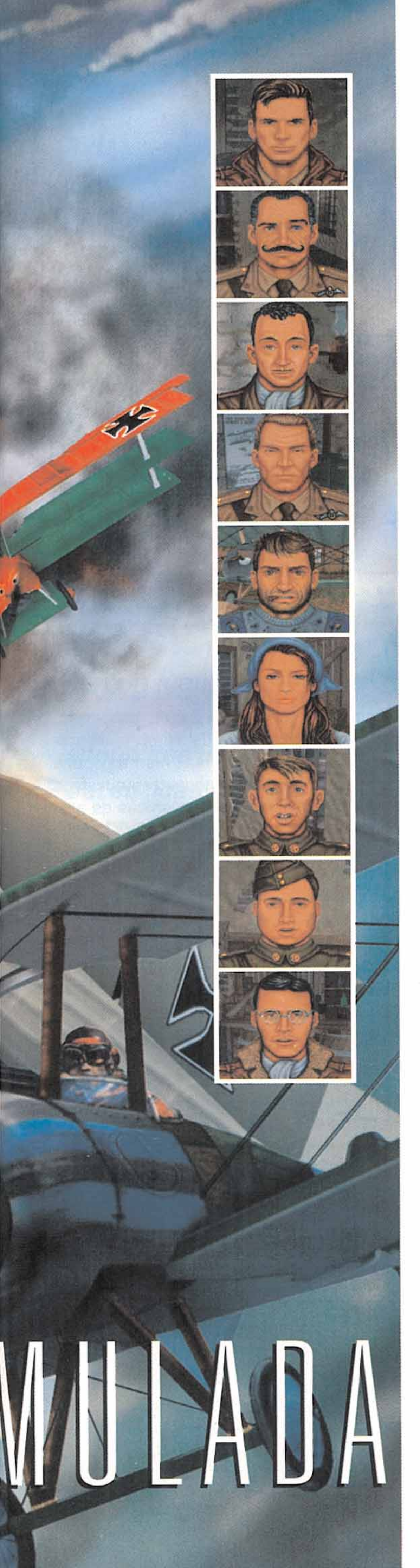
WINGS *of* GLORY

ORIGIN
En preparación: **PC CD ROM**
SIMULADOR DE COMBATE

PREVIEW

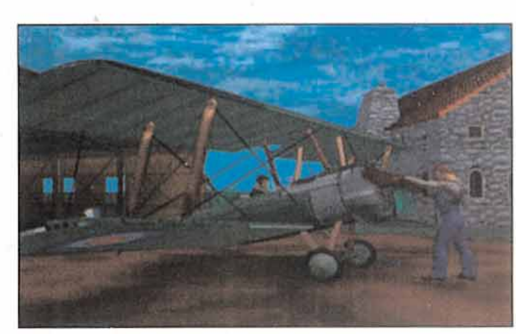
La última producción Origin, en el área de simulación, pretende alzarse con el honorífico título de ser uno de los más perfectos representantes de su género. Tras bombazos como «Strike Commander» o «Pacific Strike», de un salto iremos hacia atrás en el tiempo, casi hasta el mismo momento en que comenzó la historia de la aviación moderna. La Primera Guerra Mundial vuelve a situarse en el punto de mira de los programadores, como una de las épocas más interesantes a recrear. ¿Será éste el simulador definitivo de Origin?







La habitual estructura de aventura, que Origin suele incluir en todos sus simuladores, continúa en «Wings of Glory».



Un aspecto especialmente cuidado en el juego, serán las estupendas animaciones que precederán a cada misión.

No deja de resultar curiosa la trayectoria que está siguiendo la célebre compañía norteamericana en el tema de los simuladores. Debemos decir, no obstante, que no tenemos demasiado claro si todo es una simple coincidencia o si, por el contrario, se trata de una estrategia cuidadosamente planificada. Pero no deja de resultar curioso, no. Hablamos del hecho de esa extraña tendencia a lanzar simuladores de combate cada vez más perfeccionados y, a su vez, ambientados en épocas cada vez más lejanas de la presente. Si incluimos también aquí la serie iniciada por Chris Roberts con su «Wing Commander», el salto ya no puede ser más evidente. Del espacio, a los cazas contemporáneos –«Strike Commander»–. De los reactores a las hélices –«Pacific Strike»– y, por fin, de los Stukas y Spitfires a los biplanos, Fokker, Sopwith Camel, etc. Por fin, llegamos a «Wings of Glory».

El aspecto gráfico se ha cuidado tanto o más que en títulos anteriores, con sorprendentes efectos en vuelo, múltiples texturas, etc.

Anécdotas aparte, la primera toma de contacto con una versión casi definitiva del programa no ha podido resultar más gratificante. No demasiado original –a priori–, con un desarrollo bastante similar al resto de productos de la compañía –a priori–... y con una brillantez técnica y de juego que le hará rayar en lo genial –no sólo a priori–.

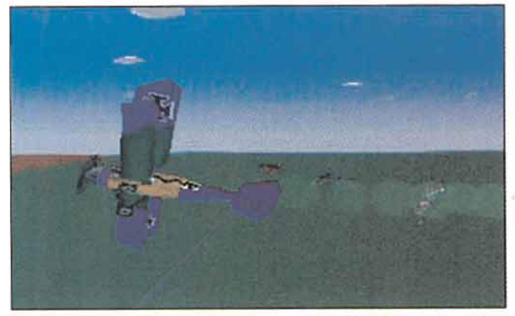
EL LADO ROMÁNTICO DE LA GUERRA

Todos sabemos que la guerra, desde luego, puede ser cualquier cosa menos romántica. Sin embargo, y visto con una perspectiva histórica, rememorar –aunque sea a través de un juego– el tiempo en que pilotar ciertos aviones era casi más peligroso que las propias batallas, tiene su cierto toque nostálgico.

La guerra del año14 convirtió en héroes –a la fuerza– a jóvenes imberbes, mitificó a pilotos de ambos bandos y, como cualquier otra contienda bélica, dejó una cruenta huella en la superficie europea.

Pero «Wings of Glory» ofrecerá todo eso, y hasta algo más, sin riesgo alguno. Disfrutar de manera sorprendentemente realista de una época en que la supervivencia no se basaba en la técnica, sino en la habilidad, reflejos, agallas y, por qué no decirlo, suerte.

«Wings of Glory» mostrará un desarrollo en su acción idéntico al que podemos encontrar en cualquiera de los títulos ya ►



Las cámaras y perspectivas variadas serán una constante durante todo el juego, como la de seguimiento de los enemigos.



Una atractiva opción es la de "limpiar" la pantalla, eliminando el tablero de mandos, para conseguir una mayor visibilidad.

DAWN PATROL: LA ALTERNATIVA

Las noticias sobre «Wings of Glory» (Origin) y «Dawn Patrol» (Empire) comenzaron a circular casi al mismo tiempo. Sin embargo, el segundo ha contado con la importante ventaja de aparecer en el mercado un tiempo antes que el juego de Origin. Y hablamos de ventaja, en el sentido de disfrutar de la posibilidad de captar la atención del público aficionado a los simuladores de combate.

«Dawn Patrol» es, a estas alturas nadie lo pone en duda, uno de los programas más atractivos del género. Pero «Wings of Glory» llega dispuesto a plantar dura batalla por las preferencias de los usuarios, a la hora de elegir entre uno y otro.

Ambos tienen en común la ambientación, la jugabilidad, excelentes gráficos... Pero, ¿cuál es mejor? Esa es una pregunta de difícil respuesta en estos momentos.



«Wings of Glory» presentará, en una primera revisión y según apuntan todos los datos, una calidad magnífica –la misma que Origin suele imprimir a sus producciones–. En «Dawn Patrol» este es un hecho ya confirmado. Pero sus desarrollos son diferentes y, además, nunca se puede vender la piel del oso antes de cazarlo, es decir, «Wings of Glory» no tiene, todavía, una producción completa.

Hasta que no podamos entrar en una de esas –siempre odiosas– comparaciones entre versiones definitivas, no podremos poner la mano en el fuego por uno u otro. Pero hay algo que está muy claro: los aficionados al género tendrán la última palabra, y encontrarán en cualquiera de los dos una satisfacción completa, con una seguridad casi total. Al fin y al cabo, todo depende siempre, o casi siempre, de los gustos personales.

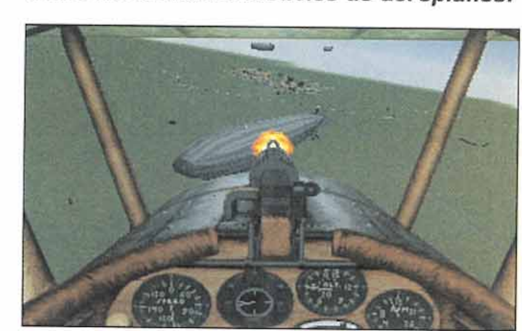
mencionados de Origin. Una estructura semicinematográfica, con un toque de aventura, en el que distintos personajes nos irán abriendo el camino en nuestra particular guerra, hasta conseguir la victoria final para nuestro bando y, por ende, nuestra gloria personal en las fuerzas aéreas. Todo, a través de diferentes misiones, con unos objetivos inmediatos muy concretos, y que se desarrollarán de manera lineal.

CON EL SELLO DE ORIGIN

La tónica habitual de los simuladores de Origin no se pierde en absoluto con «Wings of Glory». Muy al contrario, incluirá



La ambientación histórica es un punto muy importante en el juego, vigilando aspectos como los distintos modelos de aeroplanos.



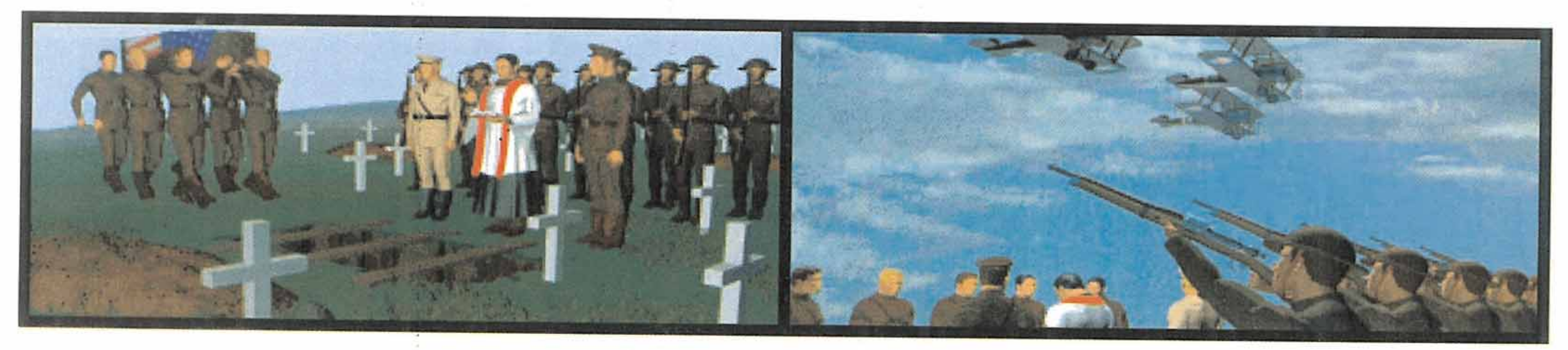
La variedad en las misiones -escolta, ataque, etc.- propondrán objetivos tan sugerentes como los conocidos zeppelines.

opciones tan conocidas como la visualización de aeroplanos y objetivos terrestres, creación de misiones o la siempre útil grabación en "vídeo" de las mismas, para comprobar donde se encuentran nuestros fallos, y depurar nuestra técnicas de ataque o evasión.

Por supuesto, y pasando ya al apartado técnico, «Wings of Glory» asegura una calidad de juego casi genial. El aspecto gráfico parece que se ha cuidado tanto o más que en títulos anteriores, con sorprendentes efectos en vuelo, múltiples texturas, etc. Al igual que música y efectos, sin olvidar, desde luego, las voces digitalizadas, aprovechando las posibilidades del CD.

Así, ¿qué se puede esperar de «Wings of Glory»? Calidad, toda. Diversión, enorme. Y, como no, un grandísimo nivel de jugabilidad. Si ya ha ocurrido así en anteriores ocasiones, ésta no tiene por qué ser una excepción.

F.D.L.





PARALLAX/INTERPLAY
En preparación: PC, PC CD-ROM
ARCADE

PREVIEW

DESCENT
UN GIRO DE 360 GRADOS

Todas las compañías se enganchan al carro en 3D, que se inauguró con «Doom», con productos más o menos interesantes y de calidad bastante variable. Interplay también quiere su oportunidad y la tendrá en breve con un juego que promete mucho, y que ofrece, según sus responsables, auténticas sensaciones de realidad virtual en escenarios de movimiento completo en 3D.

Realizado por los que fueran creadores de «Microsoft Flight Simulator», lo cual es una garantía a priori, promete ser un programa realmente distinto. La primera impresión es muy buena, con una realización 3D francamente lograda y una velocidad asombrosa. Rápido, muy rápido y tremendamente suave. Tiene todos los ingredientes para convertirse en un éxito, partiendo de que saldrá tanto en diskette como en CD y que tendrá versión shareware para darse a conocer.

El argumento, como corresponde a un buen arcade, no afecta al desarrollo del juego. Nos trasladamos a Plutón, planeta muy rico en minerales, que ha sido colonizado por la raza humana para su explotación, motivo por el cual todo el planeta está horadado por las galerías y túneles de múltiples minas. El enemigo, una legión de robots alien, se ha hecho con el control del planeta y, por supuesto,nuestra misión será llegar a exterminarlos.

EL CONTROL DE LA NAVE

«Descent» es un arcade tipo «Doom», pero con una diferencia importante respecto a otros juegos del mismo género: el personaje va montado en una nave. Este medio de transporte permite el desplazamiento en cualquier dirección: giros de 360 grados, rotaciones, posibilidad de avanzar cabeza abajo, volar de lado, etc. La libertad es total y la sensación 3D es buena, muy buena, y además irá acompañada por un desarrollo rápido y preciso.

Sus cualidades técnicas no le van a la zaga. Sonidos digitalizados multicanal, morphing de nuestros enemigos, inteligencia artificial de los mismos y más de 30 niveles repletos de acción. Además permitirá jugar hasta cuatro juagadores simultáneamente en red, por modem o puerto serie, y estará a la última en cuanto a innovaciones tecnológicas se refiere. ¿De qué estamos hablando? Pues de que lo podremos manejar con cualquier, repetimos, con cualquier sistema de control, tales como teclado, joystick, pad, flightstick, o los más avanzados cascos de realidad virtual, como Cybermaxx o VFX-1. Por incluir hasta permite usar el increíble Gravis Phoenix, que incorpora todos los controles posibles en un único mando.

En fin, que a la doom-manía le salen competidores todos los días, y el que tiene previsto aparecer en los próximos meses, que no es otro que «Descent», promete ser uno de los rivales más duros, capaz incluso de crear un nuevo y mejor estilo, dando un paso de gigante en este tipo de juegos.

C.S.G.



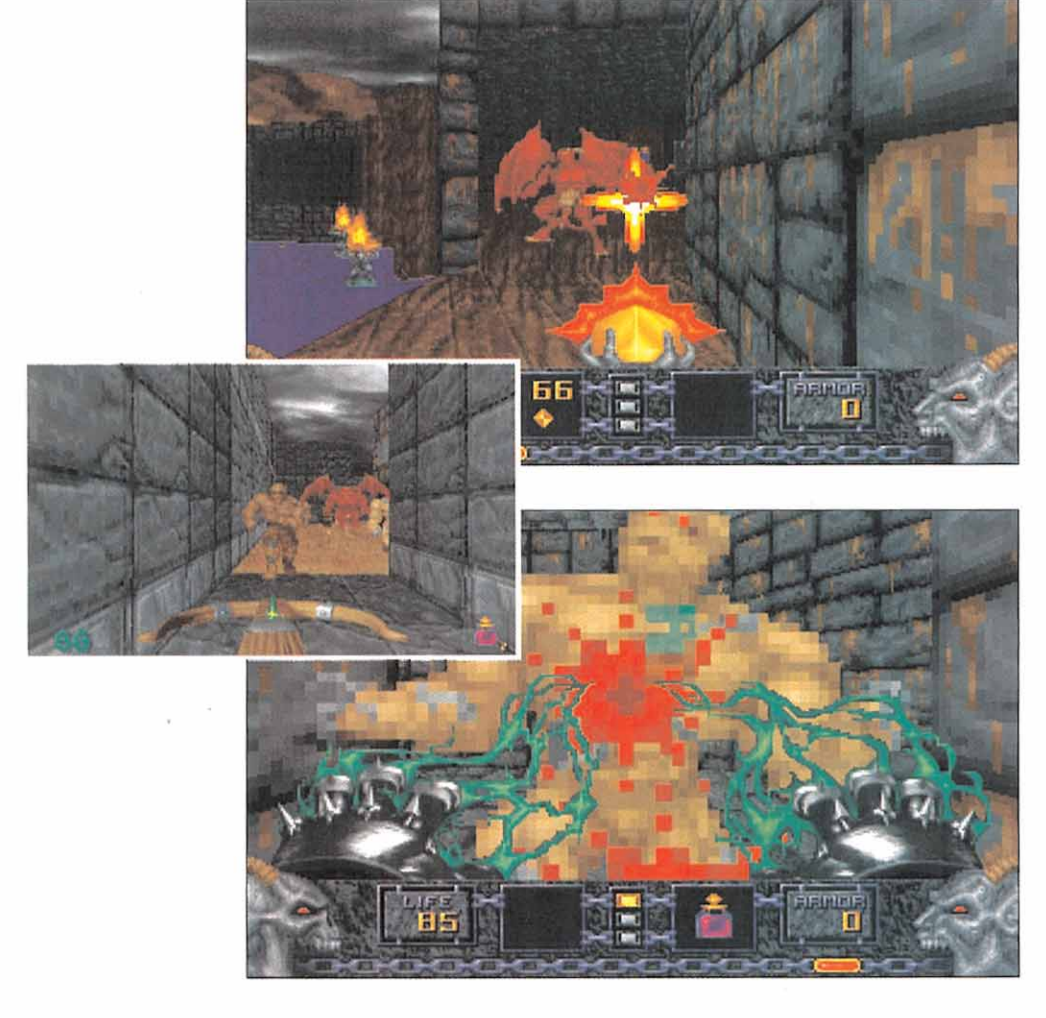


HERETIC

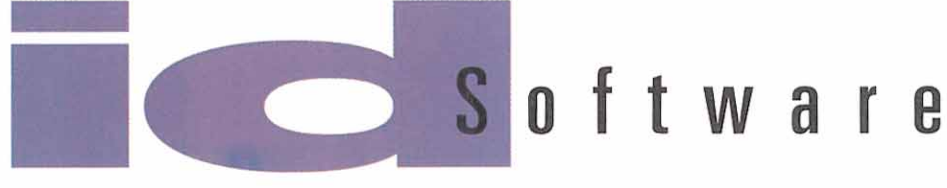
RAVEN/id SOFTWARE
En preparación: **PC**
ARCADE

PREVIEW

La hegemonía de «Doom» está cada vez más en el aire, con múltiples programas que, siguiendo su estela, empiezan a ofrecer más calidad y opciones –en la mente de todos están, por ejemplo, «Rise of the Triad» o «Dark Forces»–. Pero id no está dispuesta a dejarse arrebatar el puesto que con tanto mérito consiguió. Una licencia a Raven –«Shadowcaster»– de su tecnología 3D, ha servido para que, en estos momentos, se encuentren dando los últimos retoques a una nueva criatura que piensa plantar cara, sin ningún tipo de temor.



LA RESPUESTA DE









Lo que, desde luego, no se podrá pedir a «Heretic» es que sea un dechado de originalidad. Resultaría, por supuesto, bastante estimulante el que, a estas alturas, un nuevo juego que perpetúa el camino que «Doom» abrió en su momento, ofreciera las suficientes novedades como para resultar reseñables. Y no es que no vaya a poseer algunas, no. El problema no es ese.





El problema es que alguien les ha ganado por la mano. Alguien que no ha sido sino Apogee con «Rise of the Triad». Prácticamente todas las opciones que se asegura tendrá «Heretic», las posee el juego de la ex-aliada de id. Pero no queremos hacer aquí el cuento de la lechera, por la sencilla razón de que «Heretic» aún no tiene una versión definitiva, mientras que el juego de Apogee, sí. Veamos pues, qué es lo que nos va a ofrecer esta producción de Raven e id, intentando olvidarnos –que no es nada fácil– de posibles competidores.

DEMONIOS Y HECHICEROS

Poco, o nada, hay que contar sobre el guión que da origen a «Heretic». Lo que realmente importará del programa es su capacidad de sorprender y enganchar al usuario ávido de nuevas experiencias en este tipo de juegos. Un usuario al que cada vez resulta más difícil contentar y satisfacer, tras lo que «Doom» pudo suponer.

Lo que está muy claro, es que «Heretic» no puede, ni debe, enmarcarse en la categoría de clónico. Porque no lo llegará a ser, se mire por donde se mire.

Lo que se ha podido testear, en el momento de escribir estas líneas, es –evidentemente– una versión shareware, que precede a la registrada. Una versión que va dejando bastante claro que el programa ha sido diseñado con una herramienta mejorada, partiendo del original creado por John Carmack para «Doom». Estas mejoras revierten en una optimización en aspectos como velocidad y movimientos, que harán de «Heretic» una pequeña joya en su género. Una joya repleta de –¿adivináis?– monstruos, demonios, brujos, gárgolas, espectros y todo tipo de seres diabólicos, que procurarán hacer su agosto con un aspirante a héroe cualquiera, es decir, con nuestros huesos.





UN CAMINO MARCADO

Circulando, sin apartarse ni siquiera un poquito, del sendero abierto por... ya sabéis qué programa, «Heretic» seguirá una estructura conocida, en la que la recolección de armas, llaves, ítems, etc. marcará la pauta de su desarrollo.

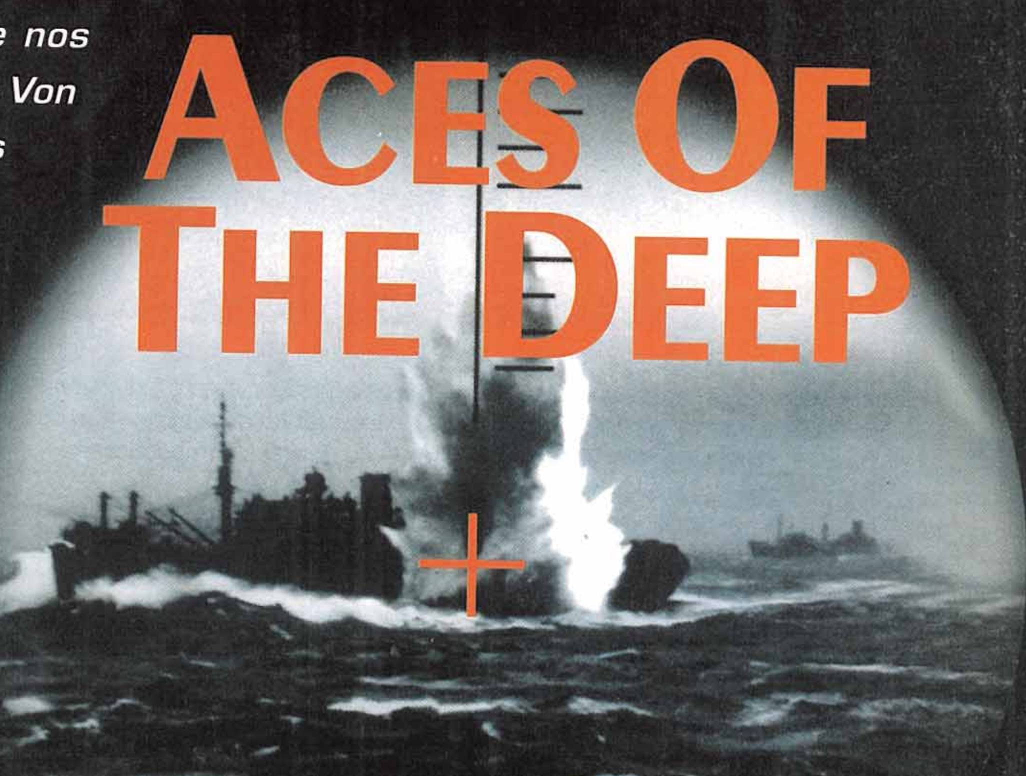
Pero existirá una novedad importante en el juego. Algunos de estos objetos podrán utilizarse en cualquier momento, siempre y cuando el jugador lo decida, obteniendo suculentas ventajas como invisibilidad, opción de vuelo –vuelo, sí–, inmunidad temporal, etc.

Los inmensos mapeados de los diferentes episodios, repartidos en tres niveles, constituirán otro de los puntos fuertes de «Heretic». Plagados de pasajes secretos, y distribuidos en múltiples alturas, contendrán todos los aspectos claves necesarios para ofrecer un alto nivel de adicción: transportadores, ascensores, pasadizos...

En definitiva, y aunque oficialmente no sea el caso, «Heretic» se perfila como el sucesor natural –siendo producción de id– de «Doom». ¿Mejor? Puede que sí. ¿Más completo? Es muy posible. ¿Será el número uno? Eso, ya, lo decidiréis vosotros.

F.D.L.

Primero fue «Red Baron» el que nos transportó a los dorados años de Von Richtoffen. Después con «Aces over Europe» luchamos en los cielos del viejo continente durante la Segunda Guerra Mundial. Y ahora, volvemos a ese trágico conflicto sumergiéndonos en las oscuras profundidades del océano en la última simulación de Dynamix: «Aces of the Deep».



ACES OF THE DEEP

Más que un simulador

DYNAMIX
En preparación: **PC, PC CD-ROM**
SIMULADOR

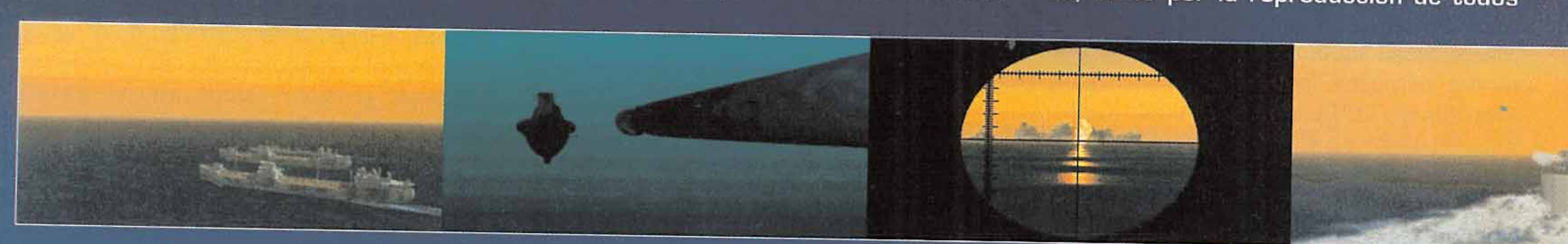
Coincidiendo con el inicio de la contienda mundial, Hitler ordenó a sus submarinos dispersados por el océano Indico, Atlántico y el Mar del Norte que comenzasen su misión de caza. El resultado de esta orden fue que millones de toneladas de carga y acero acabaron desapareciendo bajo el agua por la acción de los torpedos alemanes. Los U-boats eran un arma temible contra los mercantes y convoys aliados, ocasionando tremendas pérdidas económicas y materiales destinadas a desestabilizar la economía de Inglaterra y sus países de influencia. En «Aces of the Deep» emularemos a los más destacados capitanes de submarinos alemanes, con la difícil misión de hundir todos los barcos aliados que salgan a nuestro paso.



De vuelta a casa tras una fructífera caza seremos aclamados como héroes por la población que nos espera en el puerto.

A PROFUNDIDAD CERO

El objetivo es claro: hundir el mayor número de barcos posibles, y cuanto mayor tonelaje arrastren mejor. La carga de los barcos que mandemos al fondo del océano se irá acumulando en nuestro marcador particular para conseguir ser el que mayor número tenga en su haber, pudiendo superar a ases reales como Otto Kretschmer o Wolfgang Lüth. Para ello disponemos de todo el mar y de los mejores navíos de guerra submarina de la Kriegsmarine, la marina de guerra alemana.
La simulación permitirá que participemos en misiones de entrenamiento o en campañas completas, las que empezaremos con un submarino de los más básicos y la graduación de teniente, ascendiendo en el escalafón lo que nos permitirá comandar navíos mejores.
En cuanto al aspecto realista, promete ser uno de los mejores simuladores de submarino aparecidos hasta el momento, tanto por la reproducción de todos





los aspectos del navío como por la sencillez de manejo.
Podremos controlar cualquier evento que ocurra a bordo y dar cualquier orden a nuestros marineros desde cualquier puesto del U-boot con tan solo pinchar con el ratón en un menú, además de disponer de "shortcuts" para realizar esas mismas opciones. Desde el puente de mando, la cubierta o la pantalla de mapas podremos variar la profundidad, la velocidad o el rumbo, mandar mensajes por radio, armar los torpedos o decidir la ruta a seguir a la caza del mercante aliado.

¿ES DIVERTIDO UN SUBMARINO?

Aunque no parezca tan adictivo y apasionante como puede ser pilotar un caza, no es así. Este juego de Dynamix promete una sensación de claustrofobia, mientras a nuestro alrededor estallan cargas de profundidad y no podemos parar de dar órdenes si no queremos irnos a pique, sin igual en otros programas del mismo tipo. Es la pasión de la caza sin ser vistos; acercarse sigilosamente, golpear y huir con el mismo sigilo que hemos llegado, para volver a golpear después. Toda la adicción de un arcade en un simulador. La realización gráfica parece bastante lograda, destacando tanto las figuras de los navíos como el efecto de las olas que mecen nuestro submarino. La música la podremos elegir de entre varias melodías originales de la época o otras compuestas para la ocasión; y el sonido del sonar, los torpedos o las explosiones animarán y realzarán la acción. Y si a la sencillez de manejo y a la apropiada realización técnica añadimos una completa documentación que se nota tanto en las opciones y el desarrollo del juego como en la ayuda on-line que incorpora no hay duda que con «Aces of the Deep» tendremos una fructífera y divertida caza.

C.S.G.

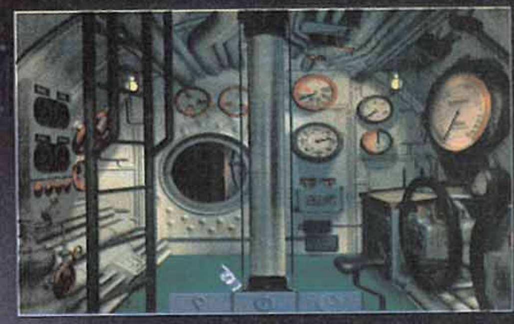


DATOS PARA LA HISTORIA

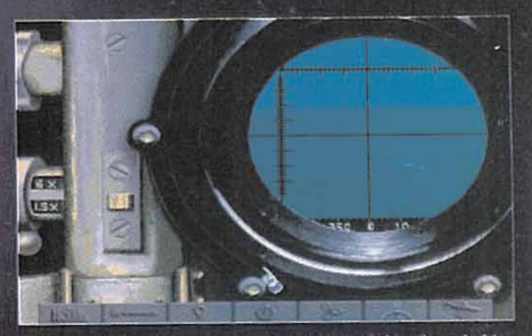
«Aces of the Deep» no se detiene en el aspecto lúdico, va más allá, pues incluirá –probablemente sólo en la versión CD– un completo manual integrado en el programa con la historia de la guerra submarina con nombres y apellidos, realizado con un esfuerzo documental impresionante.
En el aspecto histórico se hace repaso de lo que dio de sí la Batalla del Atlántico y los pormenores de los encuentros entre la flota aliada y los corsarios alemanes –barcos y submarinos– con fotos y documentos originales. Esto se complementa con una serie de mapas clasificados cronológicamente que muestran la situación de los barcos hundidos y una extensa bibliografía para quien quiera ampliar conocimientos. Y por supuesto no podía faltar una visión de las distintas partes de que se compone un U-Boot ilustradas igualmente de forma gráfica. Además habrá vídeos, insuficientes para los que nos gustaría que hubiera, que representan entrevistas grabadas a los ases alemanes de la Kriegsmarine que nos contarán con su voz sus experiencias con imágenes de lucha submarina de fondo.
En resumen, todo un documento gráfico audiovisual de una triste época de nuestra historia más reciente que, no obstante, cuenta con multitud de seguidores y estudiosos, a los que apasionará sin duda este programa.



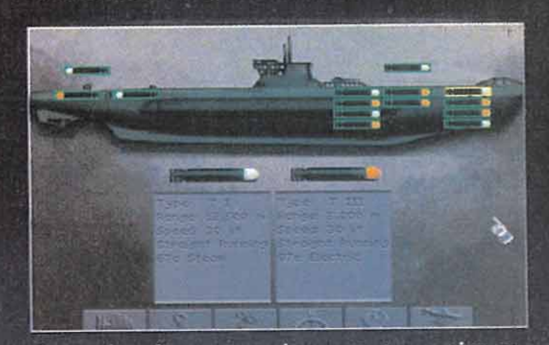
El club de oficiales será un buen lugar para descansar entre salida y salida, y para recabar información sobre el enemigo.



Desde el puente de mando controlaremos todos los indicadores y componentes de nuestra nave mediante el ratón.



El periscopio es nuestro método de visión del exterior, mientras navegamos sumergidos a salvo de la flota aliada.



Los tubos lanzatorpedos: nuestra mejor arma de ataque y defensa, así como la oportunidad de pasar a la historia.



La parte documental del juego es de obligada visita para ampliar nuestros conocimientos sobre la guerra submarina.

BIENVENIDOS, MANIACOS DE TODAS LAS PARTES DEL UNIVERSO DEL SOFTWARE. OS RECIBO AQUÍ A TODOS, EN NUESTRO NUEVO LOCAL, PARA LA QUE VA A SER NUESTRA PRIMERA REUNIÓN SERIA EN EL MISMO. ESPERO QUE LO ENCONTRÉIS ACOGEDOR... LAS TELARAÑAS ESTÁN A PROPÓSITO PARA IR DANDO AMBIENTE; NO OS PREOCUPÉIS POR ELLAS. DENTRO DE POCO SERÁN DE VERDAD...

MANIACOS DEL CALABOZO

Sí, porque si todo ocurre como está previsto vamos a tener poco tiempo para reunirnos, dada la ingente cantidad de aventuras que se nos avecinan. Por fin, parece que los malos vuelven a acechar y de nuevo hay injusticias que resolver. Es evidente que como lo estábamos haciendo tan bien, los pérfidos, malvados y malosos se habían tenido que tomar un respiro.

Pero, venga, veamos qué oferta se abre ante nosotros. Para empezar, el juego del trabalenguas. Voy a decir su nombre y luego lo tenéis que repetir conteniendo la respiración: «Menzoberranzán». Ha sido desarrollado por DreamForge, cuya penúltima publicación fue «Ravenloft», del que no hemos recibido muchas noticias. Otro programa muy interesante, aunque aún no es seguro que se publique por estos lares, es «Death Gate», basado en la serie homónima de Tracy Hickman y Margaret Weiss y que consta de siete volúmenes –la obra–, el juego por ahora sólo tiene uno, aunque en CD-ROM. Finalmente, también con buena pinta, está «Alien Logic». Espero que de todos estos juegos podamos hablar próximamente, y mucho.

A más largo plazo, ya que están en preparación, podemos esperar la llegada de «Dungeon Master II» –y ojalá viniera también el primero, gran clásico entre los clásicos– y «Stone Kid». Otros que parecen dignos de atención son «Lords of Doom» y «Arena: the Elder's Scrolls». Y no me quiero dejar en el tintero una serie que está haciendo las delicias de los buenos roleros allende nuestras fronteras: se trata de "Realms of Arkania", de la que se han publicado por ahora dos partes, «Blades of Destiny» y «Star Trail», ésta con un aspecto sensacional.

Pero volvamos la vista a nuestras proximidades, donde también acecha el peligro. Por fin parece que os animáis a visitar Terra y sus islas en «Might and Magic III»; desde allí, el paso a «Xeen» será inmediato. Os conmino a que gocéis de este JDR con el sabor añejo del formato clásico. Para los más sofisticados, sigue pendiente «Pagan» del mandato de su emperatriz, la tempest Mordea. Y como cierre a estos recorridos de interés, no debemos olvidarnos de las tierras del Saber –«Lands of Lore»–, en que Scotia mantiene aún algún desaguisado. Por cierto, su segunda parte es también de las que prometen.

Pues bien, de todos estos y de alguno más vamos a hablar de ahora en adelante, en cuanto ceda el turno a...

OTROS MANIACOS

Como Iván González, quien desde Torrelavega (Santander), comienza la exposición de incógnitas, y precisamente sobre «Lands of Lore». La puerta que citas del tercer nivel de la Torre Blanca, la de la cabeza de león, sólo cederá a tu paso una vez hayas realizado el elixir, según creo recordar; no obstante, no es imprescindible traspasarla para culminar la aventura. Si por "piedra sanguinaria" entiendes la que dejan los monstruos de piedra de las minas Urbish, sí es el ingrediente del elixir. La daga de la tienda de Victor en Yvel es tan cara porque su dueño ha decidido ponerle ese precio; qué más da, pasa de ella. Respecto a los fantasmas de la torre blanca estás empleando la estrategia correcta –usar las hojas de esmeralda–. El único consejo que puedo añadir es que busques siempre el combate cuerpo a cuerpo ya que impedirás así que te lancen sus temibles hechizos serpiente. Por otro lado, procura moverte rápido en las zonas en que moran, y evitarás que te rodeen y aparezcan en masa. Finalmente, y hablando del rubí de la verdad, te puedo decir que su finalidad es gloriosa y no te recomiendo que te desprendas de él bajo ningún concepto. Todo llegará.

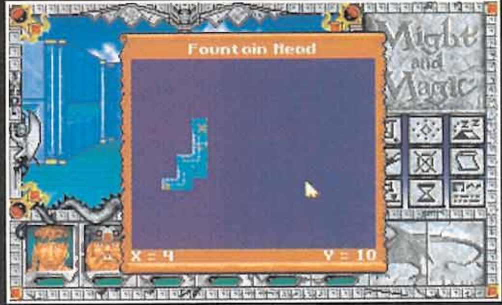
Desde Palencia escribe Miguel Cascales, poniendo sobre el tapete varias incógnitas que obstaculizan sus exploraciones en el mundo de «Pagan», donde se ha encarnado en el mítico Avatar. Empezando por la tumba de Moriens, constituye tal vez la broma más pesada en la historia de los JDRs, pues... no existe. Divertido, ¿eh? Por suerte para ti, no ocurre lo mismo con el santuario de

Hydros, situado en el centro del lago Carthax, al que podrás acceder desde una puerta de Stone Cove –Cueva de Piedra–. Para que Devon te dé la Lágrima del Mar deberás primero acabar con Mordea y posteriormente liberar al Titan de su prisión llenando el lago que rodea a su santuario del elemento que cualquier persona espera encontrar en un lago. Y, en cuanto al sentido de la vida, sería largo de explicar, pero no dudéis de que lo sé: soy Ferhergón y lo sé todo.

Iker López, de Vitoria (Álava) se ha adentrado en Terra, y se ha encontrado con algún que otro problemilla de los que hablaremos de inmediato. Para desencantar un objeto maldito no te queda más remedio que ir a un templo a que operen sus contrasortilegios, pero la broma suele salir carilla. No obstante, merece la pena. La reliquia a colocar el el santuario de Icarus para resucitar al unicornio se llama Cuerno de Oro –Gold Alicorn– y la encontrarás en las ciénagas de la Isla del Agua. En concreto, la tiene la princesa Trueberry, a la que deberás llevar la friolera de diez pretendientes locamente enamorados para que te la deje. La palabra mágica que debes decir tiene mucho que ver con lo que te proporcionará la fuente de la isla que aparecerá. Estamos hablando de la Sunken Island de la Bahía de la Piraña, por supuesto. Se trata de juventud –YOUTH–, pero... ¿sabes dónde la tienes que decir ?







Las palancas de la Fortaleza del Miedo –Fortress of Fear– transforman las cortinas eléctricas del salón central en estatuas, y viceversa. Te aconsejo que vayas comprobando el efecto una a una. Y finalmente, aunque crees que sabes la palabra clave para recargar las orbs de la catedral de Carnage, estás equivocado –no es JVC–. En todo caso, para que te valga de algo, deberás primero cumplir las tareas que se te encomiendan en la misma sala de las Orbs.

Chari Barreto, de Alicante, cambia de tercio y nos traslada a unos estudios de cine encantados. Como bien recordaréis, allí tiene lugar la aventura «Elvira II». Efectivamente, se han dado numerosas pistas sobre el juego e incluso se ha llegado a publicar un completo especial sobre el mismo hace un año y medio aproximadamente –¡cómo pasa el tiempo!–. Vamos, no obstante, con tus preguntas.

Para activar el ascensor del nido de las arañas necesitarás la llave. Las malas noticias es que la tiene el ex-director o lo que sea del estudio, a quien le gusta dormir atrapado entre tela de araña –como a los maniacos–, y para recuperarla necesitarás el hechizo de telequinesis. La entrada en el cementerio no tiene dificultad, salvo por el pesado murciélago. Pues nada, protégete bien la cabeza y no tendrás problema para atravesarlo, eso sí, corriendo. Ya en la iglesia el panorama no está mucho más animado; pero la puerta que hay tras el sacerdote muerto no necesitas abrirla: tus aventuras deben proseguir a través de la trampilla que se revela al empujar el atrio de lectura.

Cierra la reunión Alejandro García, quien desde Puerto Sagunto (Valencia) insiste sobre la localización de la tumba de Moriens –efectivamente, estamos de nuevo en «Pagan»–. Ya he dicho que no existe, pero era una broma. No, no es una broma lo que he dicho, sino la tumba de Moriens... me explico, o no; la broma no es que yo diga que no existe si no que no existe... bueno, mejor lo dejo. Ya en serio, no existe tal tumba.Vuestro cometido ahora es variado, pues con la llave que os ha dado Vividos podréis abrir la mayoría de las puertas de Stone Cove, así como la del Destino que hay en las Catacumbas. Vamos, que tenéis trabajo para rato. Por supuesto, los seis puntos del candidato a Avatar van de cabeza a «Pagan».

Y vamos a ir dejándolo, ya que nos quedan a todos improbos esfuerzos para llegar a fin de mes con algún villano derrotado. Venga, que ya lo sabéis: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

No podía durar mucho el destierro del monarca. Ahí está de nuevo en todo lo alto «Ultima VIII: Pagan», que recupera este mes su puesto. Aún le queda mucho para alcanzar al gran soberano de los primeros puestos, que como todos deberíais recordar es «Shadowlands».

Este mes tampoco hay el aplastante dominio de la serie Ultima, que se ve obligada a ceder tres puestos, al «Lands of Lore», «Eye of the Beholder II» y «Might and Magic III».

No se prevén muchos cambios en un par de meses, pero luego seguramente comience a tener efecto la invasión de los CD-ROM. Tal vez sea «Death Gate» el sucesor... Mientras llega ese momento, está claro que el mejor JDR a juicio de los maniacos es «Pagan».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Ultima VIII: Pagan
2.- Lands of Lore
3.- Eye of the Beholder II
4.- Might and Magic III
5.- Ultima VII: The Black Gate

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO**



VIRTUAL GUITAR

ALGO MÁS QUE MÚSICA

Lo virtual está de moda, es evidente. Y es producto de una evolución lógica. Desde siempre, y mucho más ahora que los adelantos tecnológicos permiten facilidades impensables que hace un tiempo, la búsqueda de poder recrear la realidad de un modo artificial ha sido constante. Los caminos usados para ellos han sido variados pero confluyentes: las tres dimensiones están presentes en prácticamente todos los juegos, y los nuevos periféricos, tales como cascos, guantes o gafas, se encargan de proporcionarnos las sensaciones. El último de ellos, no por ello menos pintoresco, es... ¡una guitarra!



El nombre de los responsables del invento es Ahead Inc, una compañía americana que apuesta fuerte por el establecimiento de «Virtual Music» como la plataforma para el entretenimiento basado en experiencias musicales interactivas. «Virtual Music» permitirá a todos aquellos que no sean músicos profesionales salir al escenario a través de una simulación en la que intervienen vídeo de alta calidad, procesamiento en tiempo real y sonido y animación realista. El principal componente del sistema «Virtual Music» es la "Guitarra Virtual" que ya dispone de abundante software en CD-ROM para PC funcionando bajo Windows. Son productos enteramente interactivos con el rock´and roll como trasfondo y con la intervención de grupos tan destacados como "Aerosmith". Esta nueva idea va dirigida a todos los amantes de la música y de la informática de entretenimiento , y ya cuenta con el apoyo de compañías como EMI, Warner y MCA.

EL INSTRUMENTO

Al igual que un simulador de vuelo se maneja con un joystick, lo más parecido a los mandos originales de los aviones, lo normal es que un juego musical se maneje con un instrumento, y de ahí viene la idea de la "Guitarra Virtual". Su aspecto es el de una guitarra eléctrica convencional. No es una Fender, pero por su sonido lo parece, pues no tiene nada que envidiar a los modelos auténticos.

Es el primero de los instrumentos que se van a desarrollar en un futuro para que funcionen con el software de «Virtual Music», cuya versatilidad va a permitir que varios jugadores –los propios responsables del "invento" insisten en definir este nuevo concepto musical como un juego ya que sus intereses se sitúan en el campo del entretenimiento– participen simultáneamente en el mismo juego tocando instrumentos distintos.

Se eliminan todos los aspectos tediosos ►

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Concebida como una parte más del Multimedia PC (MPC), tiene todo el aspecto y la forma de una guitarra eléctrica real, y un tamaño similar ya que es un 5% más pequeña: una diferencia prácticamente inapreciable. La cinta para colgárnosla, los cables y la púa para tocarla completan el realismo. Se conecta al puerto serie del PC funcionando como un periférico más; también incluye software y un juego en CD-ROM. Los controles que incorpora permiten controlar el volumen, la distorsión y feedback desde la misma guitarra mientras estamos tocándola; además las cuerdas son muy sensibles y responden a la perfección. La alimentación se obtiene a través de un transformador independiente de 6 voltios y su peso es de entre dos y tres kilos, bastante liviana. Como ya hemos señalado, su manejo y mantenimiento es simple, y se pondrán a la venta repuestos que podrán ser sustituidos por el usuario con facilidad.

La versión PC necesita como mínimo un 486SX a 25MHz, 4Mb de RAM, 10Mb de disco duro, tarjeta SVGA, un CD-ROM de doble velocidad, una tarjeta de sonido de 16 bits, y Windows 3.1. El precio, con «Welcome to West Feedback» de regalo, de esta guitarra es de 100 dólares, mientras que los juegos que surjan posteriormente se estima que tendrán un precio que rondará entre los 25 y los 80 dólares.



de la creación musical, como aprender melodías, memorizar notas, cuerdas o años de práctica. El jugador controla totalmente el programa mediante la guitarra, decidiendo ritmos y tempos o dejándose llevar únicamente por la improvisación. El ordenador toma control de todo lo concerniente a técnica musical como armonía y melodía, y el usuario simplemente pone el ritmo pudiendo realizar tanto efectos como distorsiones o bajar y subir el volumen. El manejo parece ser muy sencillo y tremendamente intuitivo. La práctica de las canciones y el seguimiento de los diversos juegos musicales que propone el programa consiguen el perfeccionamiento de la técnica.

Con la habilidad del usuario aumenta el nivel de dificultad y los retos a los que se debe enfrentar, cada vez más exigentes. Los gráficos y las animaciones hacen que la experiencia sea mucho más entretenida y gratificante, mucho más realista y muy divertida.

EL RESULTADO

Lo que se obtiene con la combinación de la guitarra y el software adecuado es una calidad de sonido sorprendente con distorsiones y efectos similares al de una guitarra real. El resultado parece ser asombroso, con lo que da la sensación de estar tocando una auténtica guitarra eléctrica; si esto es así se consigue el objetivo de la realidad virtual: recrear la realidad lo más fielmente posible. Estas afirmaciones vienen avaladas por los premios Innovations´95 que éste instrumento, junto con algunos de sus títulos, ha recibido en el CES y la notable distribución que está teniendo en Estados Unidos.

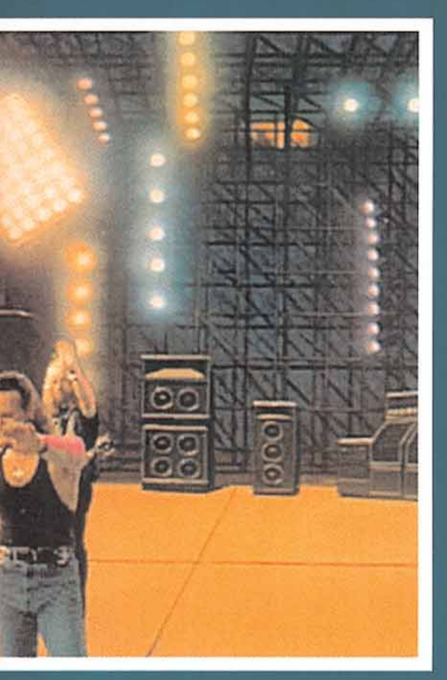
El futuro aparece muy prometedor. Se estudia el desarrollo de nuevos instrumentos de cuerda, viento o percusión; así como la edición de nuevo software que englobe todos los estilos musicales posibles: rock, pop, instrumental o incluso clásica. Y además no se va a restringir al PC ya que está previsto el lanzamiento para finales del verano de una versión para Macintosh, y versiones para consolas avanzadas y televisión interactiva están en investigación. El auge del concepto «Virtual Music» parece en cierto modo ilimitado ya que admite sucesivas extensiones que pueden servir de complemento a instrumentos y programas ya existentes, como pueden ser, por ejemplo, las geniales extensiones de karaoke o aquellas que permitan tocar la música de nuestros CD´s.

Ahead destaca con éstos productos dando un importante paso adelante en la conjunción de la música con la informática para obtener productos multimedia dedicados al entretenimiento cada vez de mayor calidad e innovación tecnológica.

C.S.G.

SOFTWARE DISPONIBLE

Al ser un producto relativamente moderno, aún no hay muchos títulos disponibles, pero los pocos que hay son muy interesantes, y todos ellos están fabricados por la propia Ahead: "Welcome to West Feedback" es el título que viene de fábrica con la guitarra virtual y es idóneo para la iniciación en su manejo. En él, un personaje nos enseña a tocar nuestro nuevo instrumento aleccionándonos en las técnicas más importantes y cuando ya tengamos un cierto nivel tocaremos en una pequeña banda local. Las animaciones y el vídeo digitalizado acompañan a las seis canciones que incluye el juego.



WELCOME TO WEST FEEDBACK: THE SECOND SET

Como su nombre indica es la continuación del anterior; pero ésta vez los retos van a ser más difíciles y también la recompensa: convertirnos en una estrella del rock´n´roll. Más de cuarenta horas ininterrumpidas de juego posible a través de escenas interactivas con la mejor música de Mïtley CrÂe o The Cult de fondo. Veinticinco dólares es el precio de este juego que incluye seis canciones completas.

QUEST FOR FAME: FEATURING AEROSMITH

El sueño de poder tocar con unos monstruos del rock como Aerosmith se puede ver cumplido con éste juego. Ocho canciones de su extensa discografía sirven de fondo a increíbles conciertos realizados a partir de vídeo digitalizado en los que podemos participar tras haber demostrado nuestras cualidades a los componentes del grupo. Todos los pasos hasta llegar a ser una estrella están aquí presentes, así como la parafernalia que rodea a Aerosmith. Es el primer CD-ROM de «Virtual Music» que incorpora un grupo famoso, y el producto de más nivel y calidad de los existentes, cuyo precio será de ochenta dólares.



JAMPACK

Es la primera extensión de la serie «Virtual Music», y permite tocar con la guitarra virtual CD de música convirtiéndolos en candidatos idóneos para una experiencia musical interactiva. Permite poder elegir sobre qué canción experimentar y practicar de entre todas las existentes en el universo musical: mejor que oír nuestra música favorita hace posible participar en ella.

Simplemente conociendo el ritmo adecuado de las canciones se podrá participar en ellas.

Con varios niveles de dificultad y posibilidad de elegir partes de las canciones, nos indica los éxitos que tenemos en nuestra progresión hacia la perfección musical. El precio de "JamPack" es de 25 dólares, y el de los CD de música especialmente preparados para éste programa ronda los 20, precio equivalente al de los CD de música normales, lo que facilitará en gran medida su triunfo.

La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.

Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 o V22Bis a 2.400 baudios y un software de emulación que suele venir con el propio modem o utilizar el programa Hobbylink –un interface gráfico avanzado–, que se incluye en los discos de portada de varios números de Pcmanía. Por último, también puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 20 pesetas por minuto.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.



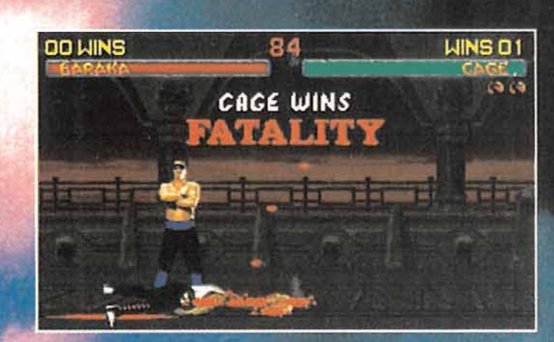
Premio IBERTEX concedido por TELEFÓNICA, al Centro Servidor de reciente creación que destaca por su calidad.

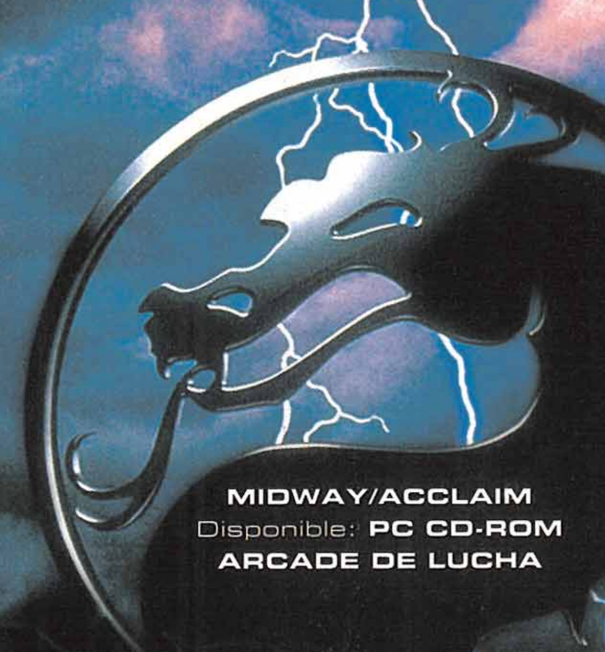
Con HOBBYTEX llegarás lejos.

MORTAL KOMBAT II







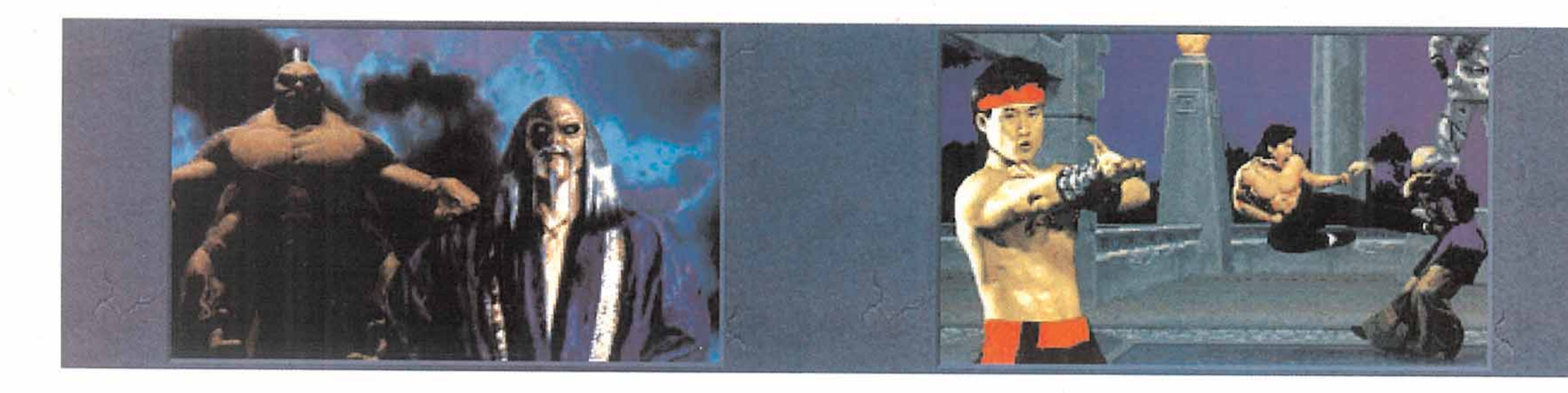


MIDWAY/ACCLAIM
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE DE LUCHA

Preparados para la lucha

RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía

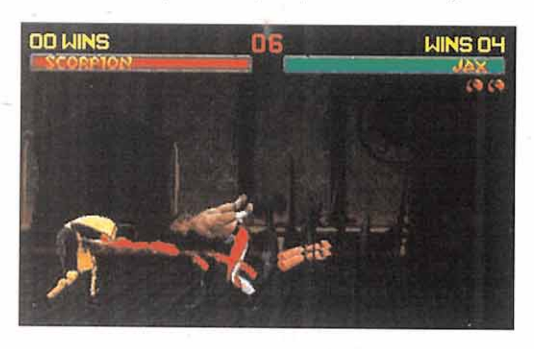
La polémica vuelve a comenzar con los combates encarnizados en los que la palabra piedad no tiene sentido. Doce poderosos luchadores combaten entre sí en una lucha a muerte en la que todo está permitido. Bienvenidos a la segunda parte del aclamado «Mortal Kombat» que sembró la discordia y el escándalo en el momento en que salió a la luz. Parecía difícil de conseguir, pero ahora hay más golpes especiales, más fatalities, más personajes, más sangre y otras muchas innovaciones que pasamos a contar. Preparados para la lucha.



Tras una primera parte de enorme éxito, tanto en recreativa como en toda la suerte de consolas, era previsible que más tarde o más temprano la continuación se produjese. Y así ha sido, en coin-op originariamente y ahora, por último, en CD-ROM, «Mortal Kombat II» surge con el ambicioso objetivo de hacernos olvidar el programa original. Y sin duda que lo va a conseguir, pues mejora al primero en todos los aspectos. «Mortal Kombat II» es el resultado de un fenómeno que se extiende más allá del ámbito de los videojuegos, alcanzando campos como el cinematográfico, con una película que será estrenada en un futuro próximo. Es algo parecido a lo que ha sucedido con «Street Fighter» y que comentábamos en el número anterior, por lo que podemos suponer que en Acclaim tienen ideas parecidas a las de Capcom.

EL MOMENTO DE LA VERDAD

No son necesarios muchos preámbulos para explicar el argumento de «Mortal Kombat II» por lo que pasamos al grano





ELLOS SON LOS PROTAGONISTAS

*Y la verdad es que todos juntos forman una cuadrilla de órdago, aunque al luchar contra ellos por separado sean más asequibles. Esto es hasta cierto punto, porque una vez que hayamos acabado con los doce que aquí vemos nos tendremos que medir contra **Kintaro**, que sustituye a **Goro** de «Mortal Kombat» y que es tanto o más peligroso y difícil de vencer que aquél. Y si logramos pasarlo nos veremos cara a cara contra la encarnación del mal, **Shao Khan**, y organizador de este torneo en el Outworld.*

*Del primer programa permanecen **Johnny Cage**, **Rayden**, **Sub Zero**, **Scorpion** y **Liu Kang** que han aprendido nuevos golpes desde entonces con los que deleitarnos. También están presentes dos viejos conocidos: **Reptile**, que era el enemigo oculto que salía de vez en cuando en «Mortal Kombat», y **Shang Tsung**, que era nada más y nada menos que el enemigo más poderoso del mismo juego, y uno de los que más del «Mortal Kombat II». No posee muchos ataques especiales, ya que tiene la propiedad de poder asumir la forma y los poderes de los otros luchadores. Demoledor.*

*Las nuevas caras responden a los nombres de **Baraka**, **Kung Lao**, **Kitana**, **Mileena** y **Jax**, a cual más sanguinario y espectacular, así como duro de matar. De ellos podemos decir lo siguiente:*

*– **Baraka** pertenece a una raza de mutantes ávidos de sangre entrenados para la lucha. Armado con unas terribles cuchillas que le permiten empalar a su adversario o lanzarle cuchilladas, es uno de los enemigos más peligrosos. La rapidez es su otra mejor arma con la que golpea al adversario sin que le de tiempo a reaccionar.*

*– **Kung Lao** es un monje Shaolin que lucha por la paz en el Ultramundo. Poseedor de habilidades mágicas que le permiten teleportarse o convertirse en un torbellino, no duda en usar su sombrero como arma mortal cuando la situación así lo requiere. Su combate se basa más en la habilidad que en la fuerza, siendo en todo modo imprevisible.*

*– **Kitana y Mileena** son dos hermanas gemelas que se odian ferozmente. Un abanico y unos sai son sus armas respectivas que usan con una habilidad impropia de una dama, causando tremendos daños al contrario. Basan su ataque en su superioridad a cierta distancia aunque tampoco hay que desdeñarlas en el combate cuerpo a cuerpo. Son especialmente crueles si el contrincante es un hombre...¿Por qué será?*

*– **Jax** entra en escena con el objetivo de liberar a Sonya y Kano, luchadores en «Mortal Kombat» y ahora prisioneros de Shao Khan. Su entrenamiento en el ejército le convierte en un combatiente de extraordinaria fuerza física capaz de realizar potentes golpes, de lo que se deduce que el cuerpo a cuerpo es su especialidad, por lo que es mejor atacarle desde cierta distancia.*

*Aparte de los que se ven, están los que no se ven, ya que hay tres personajes ocultos de nombres **Noob Saibot**, **Jade y Smoke** que saldrán a escena en el momento en que cumplamos unas determinadas condiciones. La fase de la interrogación y la cara que sale en pantalla de vez en cuando tienen mucho que ver con ellos. Es difícil, pero no imposible, encontrárselos, como si con los no ocultos no tuviéramos más que suficiente.*







directamente, ya que las imágenes son suficientemente ilustrativas. También podemos obviar que el desarrollo del juego es idéntico a su predecesor y nos limitaremos a ofrecer lo nuevo. Lejos de reformarse los programadores por las críticas recibidas por la violencia que exhibía «Mortal Kombat» y suavizar los combates, lo que han hecho han sido hacerlos mucho más sangrientos mostrándonos formas de morir realmente crueles y sorprendentes.

Lo nuevo, y que primero se percibe es una calidad gráfica mejorada, tanto en la secuencia de introducción como en el juego en sí. Lo siguiente es el número de luchadores; un grupo de doce compuesto por viejos conocidos de todos, como Raiden, Sub Zero o Reptile, a los que se añaden nuevas presencias. A más gente, más diversión, lo que significa más golpes especiales –57 frente a los 17 de «Mortal Kombat»–, más fatalities –de 7 pasan a 25–, así como más enemigos ocultos y más pits. Se suprimen los combates tipo "endurance" que había en «Mortal Kombat» contra dos luchadores, siendo todas las fases de combate contra un único luchador al mejor de tres peleas.









FATALITIES, BABALITIES Y FRIENDSHIPS

Para quien no lo sepa, diremos que un fatalitie es un golpe especial que se da al finalizar un combate y que destroza –literalmente– a quien lo recibe. Si alguien se escandaliza por la sangre que salpica por todas partes mientras dura el combate que no mire cuando éste finaliza. Cada personaje tiene ahora varios fatalities distintos, a cual más sangriento, que acaban con los miembros y partes del pobre desgraciado repartidos por toda la pantalla. Esta fué una de las partes más escabrosas de «Mortal Kombat» que, lejos de atenuarse, se ha mantenido y acentuado. Los fatalities gustan, puntuan y son difíciles de realizar, llevando a los últimos extremos el hecho de acabar con la vida del enemigo.

Así pues, en «Mortal Kombat» al acabar el combate y aparecer el mensaje "Finish him" teníamos varias opciones: dejar al enemigo íntegro físicamente o hacerle pedazos mediante un fatalitie; ahora tenemos dos más. Mediante una combinación de teclas conseguiremos que nuestro enemigo se convierta en un gracioso bebé (babalitie) o podremos congratularnos con él ofreciendole un regalo (friendship), siendo esta opción la más ocurrente y divertida que se les ha ocurrido a los programadores.

«MORTAL KOMBAT II», AÚN MEJOR

Si hubo alguien que no le gustase «Mortal Kombat», este tampoco. Pero para quien disfrutara, éste le parecerá mucho mejor.

El manejo de los luchadores es fabuloso, y los golpes especiales salen a la primera. El movimiento sigue siendo hiper-realista, no en vano el juego se ha realizado filmando en vídeo posturas de personas reales para luego digitalizarlas y animarlas en el ordenador para realizar las secuencias que se ven. No pudiendo ser encarnados por actores, los monstruos finales se realizaron a partir de animaciones de figuras de arcilla y los fatalities se dibujaron a mano. Casi todos los decorados no fueron digitalizados.

Y con todo este derroche de técnica, ¿qué es lo que se consigue? Los resultados son lo más próximos a la versión original de recreativa, sin quedar nunca por debajo de las de consolas. La adicción es superior, y la acción trepidante sin descuidar el sonido ni los gráficos. Era el único programa que nos podía hacer olvidar a «Mortal Kombat». Y lo consigue.

***LO BUENO:* Variedad es la palabra. En golpes, escenarios, luchadores y finales. El juego es realmente excelente, y podríamos calificarlo como el mejor juego de lucha para PC.**

93

***LO MALO:* Los fatalities, babalities y friendships necesitan la pulsación en orden de hasta seis teclas, de lo que se deduce que el teclado es el control ideal, debido a lo impreciso y lento del joystick o pad.**

C.S.G.

EL CLUB DE L

Fiesta d

POR FIN HA LLEGADO EL MOMENTO. EL CLUB DE LA AVENTURA ABRE SUS PUERTAS A TODOS LOS NUEVOS SOCIOS QUE ESTÉN DISPUESTOS A SUMERGIRSE EN UN MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS SIN IGUAL. COMO SE SUELE DECIR EN ESTAS OCASIONES TAN SOLEMNES, SED TODOS BIENVENIDOS A ESTA NUESTRA PRIMERA CITA MENSUAL. LA AVENTURA... ESTÁ SERVIDA.

Antes de pasar a las presentaciones, me gustaría agradecer a todos los interesados la apoteósica acogida que habéis dispensado a esta nueva sección inaugurada oficialmente en estos mismos momentos. No sé si la avalancha de cartas se debe al enorme interés que existe por las aventuras gráficas, o a que la cuota de inscripción es gratis (es broma, es broma), lo cierto que la respuesta ha sido estupenda.

Sois precisamente vosotros, con vuestras preguntas, quejas, dudas y todo lo que queráis opinar, los que vais a dotar de una vida larga y fructífera a este recién estrenado club.

ALGUNAS CONSIDERACIONES INICIALES

Seguro que ya estáis deseando que entremos en acción para resolver los problemas que tantos quebraderos de cabeza os proporcionan. Pero, antes de nada, conviene que comencemos a conocernos un poco mejor, para que todos sepamos a qué atenernos.

Tal como comenté en el número anterior, la finalidad primordial de este Club de la Aventura es la servir de punto de encuentro para todos los aventureros gráficos que tengan algo que decir. Esta es una sección completamente abierta, y no estamos sujetos a ningún tipo de consideraciones estructurales. Obviamente, la mayor parte del espacio estará destinado a resolver las dudas de todos aquellos que lo necesiten, pero el resto lo podemos dedicar a cualquier otra cosa, ya sea comentarios sobre las futuras novedades, noticias de actualidad, anécdotas, debates sobre una determinada opinión, o todo aquello que tenga algo que ver con el apasionante mundo de las aventuras gráficas.

También es necesario que sepáis que algunos de los primeros aventureros que me han escrito me piden que pongamos en marcha una sección de contacto relacionada con las aventuras gráficas. Aunque la idea básica es buena, la experiencia nos demuestra que al final este tipo de iniciativas siempre acaba convirtiéndose en caldo de cultivo para la piratería, algo que en MICROMANíA no nos podemos permitir. Por tanto, no vamos a tomar ninguna iniciativa al respecto. Seguro que todos vosotros comprenderéis esta postura.

Otra circunstancia que he podido comprobar es que muchos aventureros se quedan atascados nada más comenzar las aventuras, cuando las cosas, al menos en teoría, son más fáciles. Para todos aquellos que no estén muy puestos en esto de resolver puzzles complicados y relacionarse con extraños personajes, aquí van una serie de consejos:

-NUNCA TE CANSES DE BUSCAR: Conviene registrar siempre todos los lugares con gran detenimiento, inspeccionando todos los rincones y repitiendo la operación cada vez que realicemos alguna acción importante.

-ENCUENTRA LA SALIDA: A veces, se accede a nuevos escenarios desde los lugares más insospechados. Es recomendable buscar nuevas salidas escondidas en el techo, suelo, ventanas, armarios, chimeneas, cavidades, así como todo tipo de pasajes secretos.

-OBJETOS MALDITOS: La manipulación exhaustiva de todos los objetos es esencial para descubrir su utilidad. Hay que abrir, romper, arreglar, unir o utilizar unos objetos con otros, lavarlos, afilarlos, modelarlos, y todo lo que nos permita el entorno que nos rodea. Tampoco conviene olvidar que algunos objetos no sirven absolutamente para nada.

inauguración







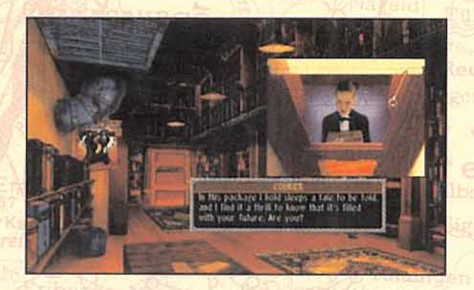


-ESOS LOCOS ACTORES SECUNDARIOS: Para sonsacar toda la información que nos pueden ofrecer los personajes que pueblan las aventuras, hay que seleccionar todas las opciones del diálogo, poniendo atención en lo que dicen y volviendo a hablar otra vez cuando se ha realizado algo importante. Casi siempre habrá que darles algún objeto para que nos presten su ayuda.
-SHOCK MENTAL: Por último, si llega el fatídico momento en el que, por más vueltas que le deis no sacáis nada en claro, entonces una buena táctica consiste en dejarlo todo y continuar en otro momento. A veces, las ideas geniales aparecen un segundo después de apagar el ordenador. Y si todo falla, recordad, cuatro ojos ven más que dos.
Con estas pequeñas sugerencias, no habrá aventura que se os resista.

ENCANTADOS DE CONOCERNOS

Pero, ya es hora de que los primeros aventureros tomen la palabra. Todos ellos tienen problemas que resolver, así que será mejor que no los hagamos esperar.
Al parecer, las locas aventuras de los policías Sam y Max son las que más quebraderos de cabeza os están ocasionando en estos primeros meses del año. Jordi Martí, de Castelldefels (Barcelona), tiene el honor de ser el primer socio que recurre al Club en busca de ayuda, y el primero también en recibirla.
Jordi no ha podido resolver el misterio de los cuatro totems de los bigfoots. Pues bien, amigo Jordi, lo que tienes que saber es que cada totem simboliza un objeto que hay que entregar al jefe de la tribu. Estos objetos son: un diente de dinosaurio, la semiesfera rellena con el poder del vórtice, la berenjena esculpida con la cara de John Muir y el crecepelo que hay en la almohada de Conroy Bumpus. Otra cosa es cómo conseguirlos, claro. Eso lo dejo, de momento, de tu parte.
Sobre tu pregunta relativa a la próxima aventura de LucasArts después del magnífico «Full Throttle», parece que estos chicos tienen alguna sorpresa escondida en la manga, pero lo que sí es seguro es que «The Dig», una aventura de ciencia-ficción realizada por el mismísimo Steven Spielberg, verá la luz antes de fin de año. Paciencia, que todo llega.
Por otro lado, Gerardo Ruiz, de Jaen, también quiere saber dónde está el anillo del Vortex, y para qué sirven los prismáticos de la Gran Bola. Como sus deseos son órdenes, el anillo está dentro de la bola de cuerda, en el museo, y los prismáticos se utilizan para localizar un paisaje después de devolver el anillo a su dueño. ¡Ah! sobre la lista que me mandas, decirte que «Sherlock Holmes» y «Shadow of the Comet» sí están traducidos al castellano, pero «The 7th Guest» y «Kyrandia 3» no. Ambos están sólo en CD-Rom y de momento no parece que sus respectivas compañías estén dispuestas a realizar una versión en nuestro idioma.
Saludemos ahora a la primera de nuestras aventureras. Para que luego digan que a las chicas no les va esto de los ordenadores. Y es que Thamar Paniagua de Las Rozas (Madrid), no sabe subir a la casita de la Gran Bola (supongo que te refieres a la cocina), en el mencionado «Sam & Max». Para hacer esto, tienes que introducirte dentro del pez de plástico del Mundo del Pescado, después de soltar el soporte metálico con la llave inglesa.
Sobre tus problemas en «Igor, objetivo Uikokahonia», la única forma de salir del laberinto es... ¡encontrando la salida! Vamos, no es tan difícil. Intenta avanzar siempre ►







hacia el este y hacia el sur, y tarde o temprano la encontrarás. Por último, aquí van las respuestas para «King Quest VI». Al gnomo que ve lo tienes que engañar con tinta invisible que el tendero tira a la basura. El libro de Magia es tuyo a cambio de otro libro que te entrega un extraño bicho en la Isla de las Maravillas, si devuelves a su hogar a otro bicho extraviado. Para cruzar el lago hirviendo, enfríalo con una lechuga helada del Jardín Animado. ¡Uf! creo que me he quedado sin aliento. Por favor, Thamar, la próxima vez, no hagas tantas preguntas de una sola vez, ya que sino no hay espacio para todos. Lo mejor es sigas el ejemplo de Andrés Pérez, de Madrid, un ecologista empedernido, a tenor del diminuto pero bien aprovechado papel que nos envía (¡salvemos los bosques!). Andrés quiere saber cómo conseguir un anteojo para el cartógrafo de «Monkey Island II». Como parece gustarle eso de "lo bueno, si breve, dos veces bueno", puedes entregarle la lente del faro en miniatura de la biblioteca.

Y ahora, tomémonos un descanso después de tanta agitación, haciendo un inciso en esta retahíla de aventureros con problemas para decirle a José Vicente Alfaro, de Huelva, que «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes», «Darkseed», y «DreamWeb» son, de momento, las únicas aventuras en CD-ROM con las voces en castellano. El futuro es impredecible, pero sé de buena tinta que Erbe tiene pensado lanzar «Full Throttle» totalmente traducido a principios de verano, o al menos eso es lo que están intentando.

El que no pierde el tiempo es Juan Prieto, de Madrid. Apenas acaba de publicarse «Noctropolis», y el tío ya se lo tiene casi acabado.Como en el presente número publicamos la solución, voy a dejarte que la eches un vistazo para ver si resulve tus dudas. Para terminar, Juan completa su carta enviando un saludo a todos los "compañeros de sufrimientos" de este género. Saludados estáis.

Y así queda clausurada esta primera reunión de aventureros gráficos. Me temo que tenemos que despedirnos apresuradamente. Hoy nos hemos alargado más de la cuenta, pero la ocasión merecía la pena. El próximo mes, más y mejor. Nos vemos.

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

¡Aquí están! Recién saliditas del horno, estas son las dos primeras y flamantes listas con las aventuras que más os quitan el sueño. Sólo dos comentarios al respecto. El primero, que «Day of the Tentacle» es el único título que se repite, demostrando como los clásicos nunca mueren. El segundo tiene que ver con «Full Throttle», ya que se ha encaramado a la tercera posición de las mejores aventuras del momento, ¡y eso que todavía no se ha publicado!¡Esto sí es fe ciega en LucasArts! Los votos contabilizados todavía son pocos, así que las listas sufrirán grandes variaciones en los próximos meses.

Ya sabéis, si queréis participar, mandarnos una carta al Club de la Aventura con las tres mejores títulos de todos los tiempos y/o los tres que más os han hecho disfrutar en las últimas semanas. ¿Quienes serán los próximos "number one"? Venga, se admiten apuestas.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Legend of Kyrandia Book Three: Malcolm´s Revenge
Day of the Tentacle
Full Throttle
Sam & Max Hit the Road
Larry VI

TOP 5

Indiana Jones and the Fate of Atlantis
The Secret of Monkey Island
Day of the Tentacle
Indiana Jones y la Ultima Cruzada
Noctropolis

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis de incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

CRYO: EL PARAÍSO DEL SOFTWARE



DESDE «DUNE» HASTA «LOST EDEN», EL CAMINO QUE HA RECORRIDO CRYO HA ESTADO PLAGADO DE ÉXITOS Y PRODUCCIONES QUE SIEMPRE HAN DESTACADO POR SU EXCELENTE FACTURA TÉCNICA Y ORIGINALIDAD. ASPECTOS QUE HAN DOMINADO LOS JUEGOS DE LA COMPAÑÍA GALA, QUE HA SABIDO OFRECER AL PÚBLICO CANTIDAD Y CALIDAD. UNA HISTORIA FANTÁSTICA, LLENA DE MISTERIOS, PELIGROS, DINOSAURIOS... UNA HISTORIA QUE CONFIRMA A CRYO COMO UNA DE LAS ESTRELLAS DEL SOFTWARE FRANCÉS. UNA HISTORIA QUE NOS INVITA A DESCUBRIR UNA DE LAS MÁS GENIALES AVENTURAS DE LA TEMPORADA.

CRYO/VIRGIN
En preparación: **PC CD ROM**
AVENTURA

LOST EDEN



CRY

PREVIEW

En otro tiempo, cuando el hombre aún pertenecía a la Tierra, y no la Tierra al hombre, cuando los dinosaurios circulaban por la superficie del planeta con paso firme, y entre unos y otros construían una civilización de convivencia y paz; cuando la historia aún no se había escrito, existían las ciudadelas, y existían los arquitectos. El tiempo del edén. La época de los tiranosaurios...

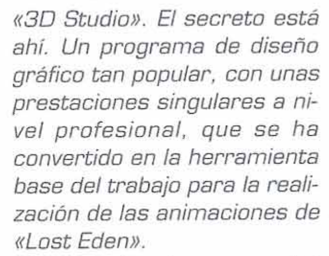
Han sido casi dos años los que Cryo ha dedicado a uno de sus más importantes proyectos. Un trabajo al que, mucho antes de que la dinomanía que trajo «Jurassic Park» nos metiera los dinosaurios hasta en la sopa, un equipo de programadores y artistas del país vecino daba vida, lenta y cuidadosamente.

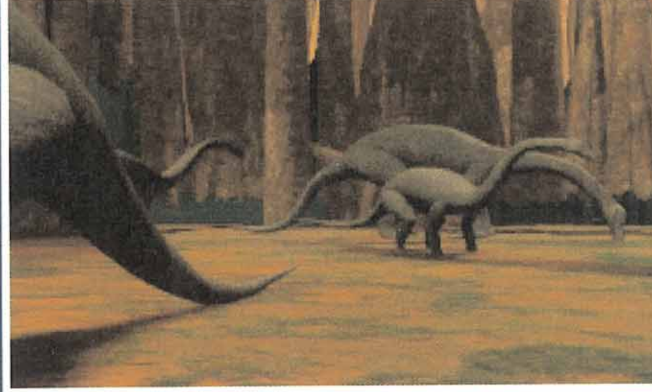
«Lost Eden» representa para Cryo un singular avance, en el que las técnicas con que se había empezado a trabajar sobre la versión CD de «Dune» –voces digitalizadas y espectaculares animaciones, sobre todo–, se asientan como la piedra angular sobre la que descansa el grueso total del programa.



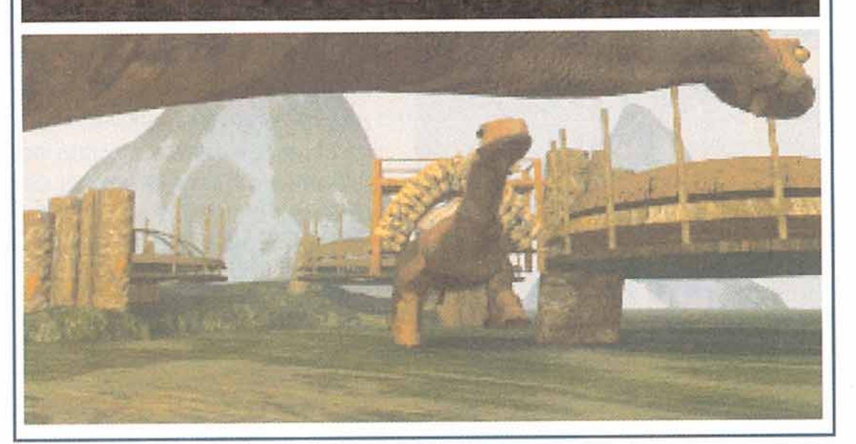












LA ANIMACIÓN, PROTAGONISTA

«3D Studio». El secreto está ahí. Un programa de diseño gráfico tan popular, con unas prestaciones singulares a nivel profesional, que se ha convertido en la herramienta base del trabajo para la realización de las animaciones de «Lost Eden».
Dinosaurios descomunales moviéndose como si estuvieran vivos, travellings imposibles por escenarios de extraña belleza, cine dentro de un ordenador...
El principio que siguen estas escenas en «Lost Eden» es, básicamente, idéntico al de las que se podían contemplar en «Dragon Lore». Sin embargo, mientras aquellas no podían evitar un fondo bastante mecánico, los dinosaurios del nuevo juego de Cryo poseen un ritmo natural y una cadencia suave y continua.
Escenas con las que soñar.



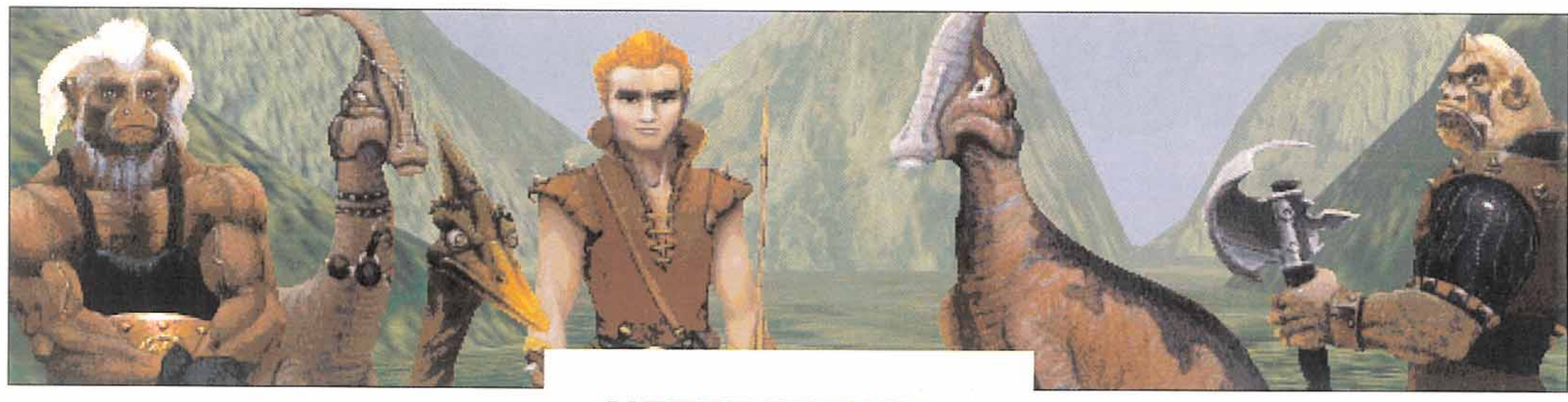






UNA AVENTURA DE PELÍCULA

Las primera escenas de lo que será «Lost Eden» descubren el camino por el que va a circular el resto del juego. Una introducción diseñada con un estilo puramente cinematográfico, deja completamente claro tanto el argumento como el objetivo final, y casi el posterior desarrollo de la acción.
Nuestro protagonista, el príncipe Adam, deberá resolver el problema que para la paz del reino de Mashaar representan los tiranosaurios y su líder, Moorkus Rex, con sus ansias desmedidas de destrucción y poder. Las ciudadelas, símbolo de la tolerancia y la convivencia que, hasta ese momento, mantenían la hermandad entre dinosaurios y humanos, se encuentran amenazadas por aquellas voraces ►



criaturas. La solución consistirá en devolver la antigua confianza que llevó a ambas especies a edificar juntos una civilización próspera. Pero, ¿cómo un joven príncipe puede llevar a cabo semejante tarea?

ESTILO PROPIO

«Lost Eden» se definirá como un juego con estilo propio. En principio, y aparentemente, en una línea similar a la que ya pudo contemplarse en «Dune», pero que va mucho más allá.

Los distintos personajes que aparecen en «Lost Eden», no tienen una función meramente decorativa. De ellos, y de muchas de nuestras acciones que de un modo u otro les afecten, dependerá la posibilidad de avanzar en la aventura.

Multitud de objetos, con un uso específico en un momento y lugar concretos, irán también facilitando nuestra labor. Pero claro, conseguirlos tendrá su miga.

Sin embargo, todo esto no es más que un breve resumen de aspectos propios y conocidos de cualquier aventura de Cryo.

Lo revolucionario en «Lost Eden» es su estructura y desarrollo, sobre todo a nivel gráfico. Muchos recordarán lo que un juego como «Dragon Lore» dejaba ya entrever: unas animaciones bastante notables, unas transiciones sorprendentes... Y todo eso es lo que la compañía gala ha perfeccionado de modo casi increíble, para mostrar al jugador un universo que se llega a asumir como real, pensando que de veras nos encontramos allí. El sensacional diseño visual, donde programas como «3D Studio» han dado lo mejor de sí, muestra el talento que los grafistas de Cryo han desplegado durante el desarrollo de «Lost Eden».

UNA AMBIENTACIÓN SIN IGUAL

Pese a todo lo comentado, no existirá en «Lost Eden», al menos por lo que se ha podido contemplar del juego, ningún aspecto

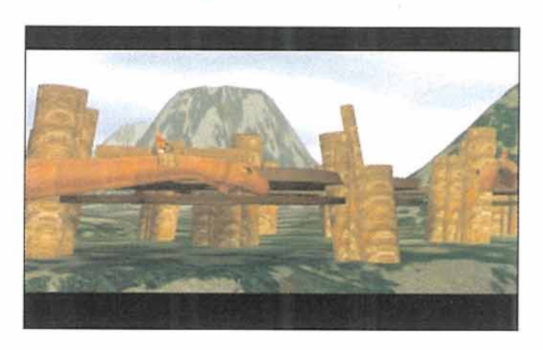
HETERODOXIA

Humanos, antropoides y dinosaurios. Tres tipos de criaturas que conforman el gran grupo protagonista en «Lost Eden». Un grupo heterodoxo, pero del que depende todo en la aventura. Sus particulares habilidades y conocimientos, hacen de cada uno de ellos un eslabón vital en la cadena que, poco a poco, tendremos que ir formando para avanzar en la acción.

Singulares personajes que encuentran su acomodo en situaciones no menos inusuales. Saurios y hombres codo a codo, en busca de un objetivo común.

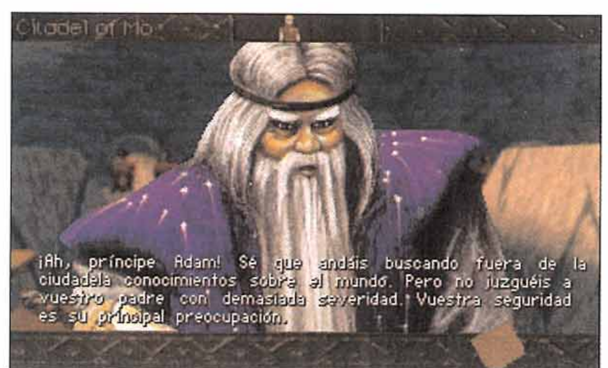
La Historia y la Paleontología nos dicen que una imagen semejante nunca jamás pudo contemplarse. Pero con un ordenador todo es muy posible...





OUI MONSIEUR, HABLAMOS EN ESPAÑOL





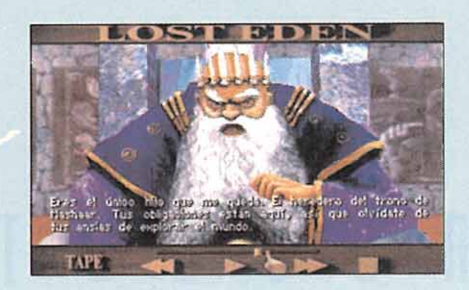
¿Sorprendidos? No hay por qué. Sencillamente, «Lost Eden» está siendo traducido, ya desde el primer momento, a nuestro idioma. No es la primera vez, y esperamos que no sea la última, y que más compañías tomen ejemplo.

Lo que aún no está claro, aunque es algo a lo que ya estamos acostumbrados, es si las voces seguirán un camino similar, ya que la versión original las presenta en inglés, "of course".

Pero, aún así, es de agradecer que en Cryo –y, curiosamente, es algo que suele suceder con muchas compañías, excepto las inglesas– se preocupen por un aspecto que se toma, por norma, como secundario, pero que refleja una gran calidad de trabajo, y una cuidado modélico por los detalles.

Oui, Cryo, desde luego nos gusta que nos hablen en español.

REBOBINA, REBOBINA...



¿Un despiste? ¿Un olvido? ¿Qué fue lo que nos dijo aquél personaje...? Más de una vez os habrá ocurrido algo parecido al jugar una aventura o un RPG. Algún dato importante que se nos desvela en un momento determinado, se ha pasado por alto y cuando queremos remediarlo, ya es demasiado tarde.

Por fortuna, opciones como la que se incluirá en «Lost Eden», en que podemos revisar todos los diálogos mantenidos hasta el instante en que nos encontremos, existen, y son las que demuestran un trabajo bien hecho.

Como si de una cinta de vídeo se tratara, la posibilidad de "rebobinar" y "avanzar" será un hecho que facilitará, o al menos no complicará en exceso, la consecución de los objetivos del juego.

Ya sabéis, si existe algún despiste, "rebobinad" para resolverlo.

que destaque especialmente sobre otro, ya que el nivel que se está alcanzando con el juego es elevadísimo en todas sus facetas. Por ejemplo, y sin ir más lejos, la banda sonora. No se puede hablar de música, sin más. El término banda sonora tiene su razón de ser, y no es algo aplicado por las buenas.

Tenebrosa, espectacular, abrumadora, impactante... es sólo algo de lo que se puede decir de la música de «Lost Eden». Una verdadera sinfonía en la que las diferentes melodías cumplen una función ambiental básica, que van más allá del simple acompañamiento.

Una banda sonora fabulosa, voces digitalizadas, sensacionales y realistas efectos visuales... ¿qué está preparando Cryo con «Lost Eden»? Tan sólo están preparando el camino para lograr un éxito total. Así de simple.

F.D.L.



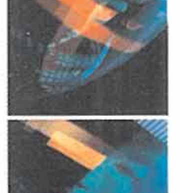
CRYO

UNA COMPAÑÍA QUE HA HECHO HISTORIA

ENERO DE 1992. JEAN MARTIAL LEFRANC, PHILIPPE ULRICH Y REMI HERBULOT, DECIDEN UTILIZAR TODA SU EXPERIENCIA Y LANZARSE A LA AVENTURA, Y EN ASOCIACIÓN CON COMPAGNIE DES IMAGES, CREAN CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT, EMPRESA QUE OFRECE UN NUEVO PUNTO DE VISTA AL USUARIO SOBRE LO QUE DEBE SER EL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO. SIEMPRE A LA VANGUARDIA, SU TRAYECTORIA ABARCA TRABAJOS PARA CINE Y PUBLICIDAD, SIEMPRE CON LA IMAGEN DE SÍNTESIS. ASÍ HA SIDO, ES Y SERÁ, CRYO.

Siempre han trabajado para grandes distribuidores del sector multimedia: E.A., Mindscape, Virgin, Nintendo, JVC, Sony, Philips, Matra Hachette, Canal Plus... y que reconocen a Cryo como número uno del mercado. Pero Cryo, pese a su corta historia, no ha salido de la nada. Muy al contrario, sus "cabezas pensantes" poseen un largo currículum en el mundo del software. Desde Jean-Martial Lefranc –director general de Cryo, y anteriormente de Virgin Loisirs, departamento de distribución de productos SEGA desde 1988 a 1991–, pasando por Philippe Ulrich –director artístico, fundador de Ere Informatique y Exxos, contando en su haber con «Captain Blood», «Kult» o «Teenage Queen»–, hasta llegar a Remi Herbulot –presidente y director técnico de la compañía. Ha programado más de quince juegos en diez años, entre los que sobresale «Dune»–.




Cryo es una compañía joven. Apenas han pasado tres años desde su creación, y ya posee una reputación envidiable. ¿Cuál es, pues, el secreto de su éxito?

Quizá todo el misterio se encuentre en la concepción original de sus productos, y en la inmensa creatividad que demuestran sus componentes. Cuenta con más de 110 colaboradores, repartidos entre todas las áreas de trabajo imaginables: grafistas, músicos, programadores, etc.

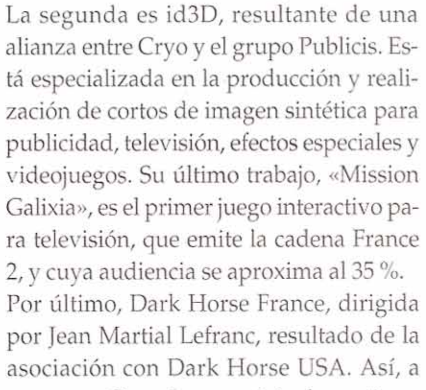
Pero también la variedad de sus productos, y la amplia gama de plataformas para la que trabajan –PC CD, 3DO, CD 32, Mega CD, PlayStation, Saturn, etc.–, han tenido algo que ver.

Baste decir que desde su creación, Cryo ha pasado de manejar un volumen de negocios de 2.5 millones de francos a 38 millones. Así de impresionante.

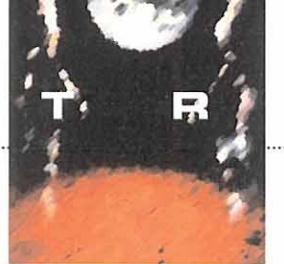
¿Y todo esto vendiendo juegos? Evidentemente, no. Las miras de Cryo siempre han estado puestas en muy diversos campos. Por ello, existen hoy tres empresas vinculadas a esta compañía directamente, y con las que trabajan en muy variadas áreas.

La primera es Compagnie des Images, dirigida por François Fries, y que ha producido, hasta la fecha, tres largometrajes: «Les Fils du Requin» –dirigida por Agnés Merlet, premio de la crítica en el festival de Venecia, 1993 y nominada a los César del 94 como mejor largometraje novel–, «Les Dimanches de Permission» –dirigida por Nicolae Caranfil, ganadora del gran premio del festival de Bratislava, premio de la crítica en el festival de Montpellier, y nominada en la quincena de realizadores de Cannes, en el 93–, y «Tom est Tout Seul» –dirigida por Fabien Onteniente, y que participaron, entre otros, Florent Pagny, Jean Rochefort y Martin Lamotte–. Actualmente se encuentra en plena producción de cuatro nuevos largometrajes: «Les Milles Merveilles de L'univers», «Le 3éme Millénaire», «No network» y «Moz».

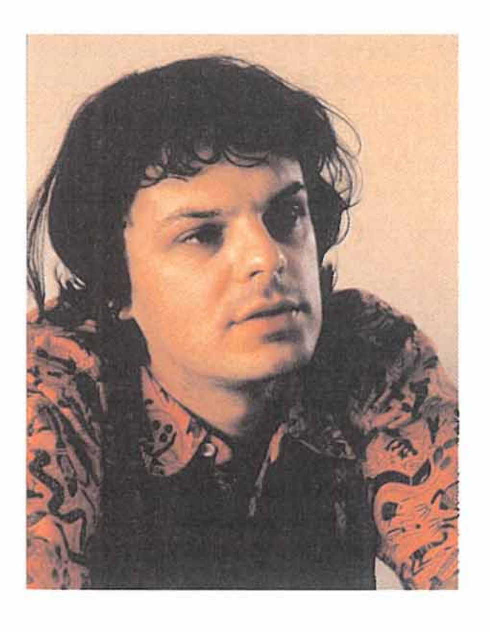
La segunda es id3D, resultante de una alianza entre Cryo y el grupo Publicis. Está especializada en la producción y realización de cortos de imagen sintética para publicidad, televisión, efectos especiales y videojuegos. Su último trabajo, «Mission Galixia», es el primer juego interactivo para televisión, que emite la cadena France 2, y cuya audiencia se aproxima al 35 %.



Por último, Dark Horse France, dirigida por Jean Martial Lefranc, resultado de la asociación con Dark Horse USA. Así, a grandes rasgos, es Cryo. Joven, original, creativa... y que nos prepara para este año muchas sorpresas, de las que os mantendremos informados.



Línea directa con...
REMI HERBULOT
Fundador de CRYO



EN CRYO, «DUNE» MARCÓ EL ANTES Y EL DESPUÉS. MÁS TARDE HAN LLEGADO TÍTULOS COMO «MEGA RACE» O «DRAGON LORE». PERO LO QUE HA IDENTIFICADO A ESTA COMPAÑÍA HA SIDO LA HABILIDAD PARA MANTENERSE EN VANGUARDIA, OFRECIENDO INNOVACIONES E IDEAS ORIGINALES. OFRECIENDO PRODUCTOS DISTINTOS A TODOS LOS DEMÁS. PERO LA HISTORIA DE CRYO NO SE CIÑE A ESTOS TÍTULOS. COMENZÓ HACE MUCHO TIEMPO, CUANDO UN JOVEN LLAMADO REMI HERBULOT DECIDIÓ DEDICARSE A UNA LOCA AVENTURA, DEJANDO SU TRABAJO EN UNA FÁBRICA DE COMPONENTES DE AUTOMÓVILES: PROGRAMAR VIDEOJUEGOS. LOS OCHO BITS ESTABAN PAÑALES. EL SPECTRUM DE SINCLAIR ACABABA DE NACER, EL AMSTRAD NO HABÍA SALIDO AL MERCADO, ORDENADORES COMO ORIC Y COMMODORE 64 MARCABAN LA PAUTA... LA EXPERIENCIA EN ERE INFORMATIQUE Y EN INFOGRAMES LE SIRVIÓ PARA FUNDAR UNA COMPAÑÍA INDEPENDIENTE. CRYO ACABABA DE NACER. Y EL RESTO, YA ES HISTORIA...

MicroManía: Desde la época en que los ocho bits dominaban el mercado, el nombre de Remi Herbulot siempre ha estado asociado a juegos de gran calidad. Recordemos, por ejemplo, un programa como «Macadam Bumper». ¿De qué forma comenzó a interesarse por la programación?

Remi Herbulot: *Antes de empezar a programar, trabajaba en una gran compañía que fabricaba piezas de coches, aportando ideas para el control de la gestión financiera. Había varias cosas para las que necesitaba nuevos programas de ordenador. El departamento de sistemas me comentó: "bien lo pondremos en práctica el año que viene". Cuando les contesté que entonces sería demasiado tarde, me replicaron "tú tienes un terminal, ¿por qué no lo haces por tu cuenta?", y se echaron a reir.*

Les dije que estaba de acuerdo, me compré un libro sobre Basic y entonces fue cuando me picó el gusanillo de la programación.

Después de un cierto tiempo, adquirí un ordenador muy caro –¡allá por 1.982, era realmente caro!– denominado Rainbow, de Digital Equipment. Quería programarlo en ensamblador, pero era casi imposible conseguir un libro sobre el 8086. Y el que por fin encontré era bastante incompleto...

Por fin, me puse a programar algunos juegos muy básicos –«Worm», «Pacman»...–. Y un buen día decidí dejar mi trabajo para dedicarme a hacer videojuegos, después de oír una entrevista con Steve Jobs en la que decía: "debemos animar a los jóvenes a fundar compañías de software".

Me dí cuenta de que no se refería al software de entretenimiento, pero entendí el mensaje a mi manera.

MM: ¿Sobre qué hardware trabajó en sus comienzos como programador?

R.H.: *El Rainbow no era un ordenador muy popular, por lo que me compré un Oric. Lo primero que hice con él fue una herramienta para programar en ensamblador la primera versión de «Macadam Bumper».*

Dos meses más tarde, me fui en tren a París con dos cassettes en el bolsillo. Uno de ellos contenía la herramienta en ensamblador, y el otro el juego de pinball.

Quería visitar a todos los programadores de videojuegos. Y estaba seguro de que lo que a todo el mundo le encantaría sería el ensamblador.

Pensaba decirles: "si queréis el ensamblador, tendréis que quedaros también con el pinball". ¡Qué estúpido fui! Nadie le dio la menor importancia a la herramienta, sino al juego. Firmé un contrato con Ere Informatique, porque sus miembros tenían mi misma edad y sentían verdadera pasión por los videojuegos. Entonces me dijeron: "tienes que programarlo para Spectrum".

Me proporcionaron dinero y un nuevo ordenador. ¡Estaba chiflado por este trabajo! Dos meses después, me trajeron a casa otro ordenador diciéndome: "ésto es el Amstrad, estamos seguros de que va a ser algo muy importante en el futuro".

En total, debo haber programado 7 u 8 versiones diferentes de «Macadam Bumper».

MM: Cryo es una de las compañías más sobresalientes del panorama internacional. Pero, ¿podría comentarnos cómo, y cuándo, se inició la aventura de Cryo, tal y como hoy la conocemos?

R.H.: *Estábamos haciendo juegos para Ere Informatique. Philip Ulrich era el director de arte y yo uno de los programadores. Entonces, la compañía fue absorbida por Infogrames. En ese momento empezamos a hablar de crear nuestro propio sello.*

Estábamos seguros de que el CD ROM iba a ser el medio más importante en un futuro inmediato. "Tenemos que asociarnos con una compañía perteneciente a otro sector: la música, el cine,...". Por tanto, visitamos a un buen número de profesionales.

Jean-Martial Lefranc, de Virgin Loisirs, se mostró muy interesado. Decidimos incorporarnos a esta compañía y, finalmente, salimos de ella para fundar nuestra propia empresa.

MM: ¿De dónde proviene el nombre de Cryo, y su conocido logotipo?

R.H.: *El nombre de Cryo... Estábamos de*

De pronto me picó el gusanillo de la programación.

vacaciones al sur de Francia, cuando una noche, después de una buena cena regada con vino, alguien dijo: "Tenemos que inventarnos un nombre". Hubo un silencio sepulcral. Entonces se oyeron varias propuestas, invariablemente seguidas de un "¡oh, no! Eso suena muy...".
¡Todo era siempre muy... algo! Por aquel entonces, estábamos a punto de lanzar un juego titulado «Extase», inspirado en uno de mis programas anteriores, «Purple Saturn Day». El juego no era muy bueno, pero la idea básica era muy interesante: unos personajes descubrían un objeto que andaba a la deriva en el espacio y pasaba muy cerca de la Tierra. Resultaba ser un ataúd en el que una hermosa joven se encontraba durmiendo en estado de criogenización. Para despertarla los humanos tenían que conseguir que recuperara el control de todas las partes de su alma: el amor, el miedo, la fantasía, la locura... Había hasta 8 de esos estados anímicos. A todos nos encantaba ese argumento. Por tanto, dijimos: "He ahí nuestro nombre y nuestro logotipo". La cara de una chica dormida en un ataúd transparente. Todavía me gusta recordar esta historia, aunque muy poca gente la conozca.

MM: Uno de los programas más conocidos y de mayor éxito de Cryo fue «Dune». ¿De dónde surgió la idea de convertir la novela de Frank Herbert en juego de ordenador?
R.H.: *Pocas semanas después de nuestra incorporación a Virgin Loisirs, fui a Los Ángeles a entrevistarme con Martin Alper, máximo responsable de Virgin Games USA. Le enseñé lo que habíamos hecho hasta entonces. Muchos de esos juegos tenían una clara orientación hacia la ciencia ficción. No mucho más tarde, Martin nos llamó:*
–"¿Os gustaría programar un juego basado en una obra famosa de ciencia ficción?".
–"Claro que nos gustaría. ¿De qué se trata?".
Su respuesta: "«Dune», de Frank Herbert".

MM: ¿Cómo fue el proceso de desarrollo de «Dune»? ¿Se pretendía realizar una versión fiel a la novela, o fue la película de David Lynch la que más influencia tuvo en usted?
R.H.: *Al principio queríamos mantenernos fieles a la trama de la novela, pero pronto nos dimos cuenta de que había demasiados elementos de juego: arcade, aventura, rol, estrategia,... Un auténtico galimatías. Por tanto, decidí retocar un poco el argumento... Los Harkonnens y los Atreides se encontrarían al mismo tiempo en el planeta y Paul tendría que ganarse la confianza de los Nativos para luchar contra los Harkonnens.*

MM: Algo que suele distinguir las diferentes producciones de Cryo, es que casi siempre se trata de programas que aparecen bajo el sello de otras compañías. ¿Obedece esta estrategia a alguna política especial, o Cryo tiene pensado distribuir sus juegos en Europa de forma autónoma?
R.H.: *Probablemente, la decisión más importante en este sentido fue la de no publicar juegos, y centrarnos exclusivamente en la creación de programas dejando otras tareas a cargo de los mayores distribuidores del mercado. Estas compañías conocen muy bien su oficio. Ahora bien, hemos pensado distribuir nuestros propios juegos dentro de un par de años, pero aun entonces seguiremos colaborando estrechamente con las firmas más importantes de ese sector.*

MM: Cryo siempre ha sido una compañía que ha estado a la vanguardia, tanto en las ideas que dan vida a sus juegos, como en la producción de software para nuevas máquinas. ¿Qué piensa Remi Herbulot de consolas como PlayStation o Saturn, cuyo lanzamiento se prevé para finales de año en toda Europa?
R.H.: *Las nuevas consolas de Sony y Sega tienen una gran ventaja sobre los PCs: sólo hay que introducir el CD en la máquina y ponerse inmediatamente a jugar. No hay que hacer ningún tipo de configuración especial. Estos formatos son bastante potentes. Sólo nos falta descubrir cuál es el tipo más adecuado de juegos para ellos.*

MM: Algo que nos gustaría conocer es el tipo de proceso que sufre un juego, desde la idea inicial. ¿Cómo suele trabajar Cryo cuando afronta el desarrollo de un nuevo programa?
R.H.: *En todo proyecto se empieza por una idea, que convertimos en un guión, entre 30 y 100 páginas.*
Los grafistas dibujan bocetos en papel y en la pantalla del ordenador. Luego formamos un equipo con la gente a la que más le gusta la idea en cuestión. Durante el proceso de programación, solemos modificar ligeramente el plan inicial, para eliminar los aspectos superfluos o añadir elementos más interesantes.
La parte más difícil es la última etapa, en la que hay que hacer muchas cosas en muy poco tiempo. Entonces todo el mundo trabaja bajo una enorme presión.

MM: En la actualidad, ¿se sigue dedicando Remi Herbulot a la programación, o su tarea se centra en otras actividades distintas?
R.H.: *Personalmente ya no programo juegos, porque tengo a mi cargo la supervisión de diversos proyectos. De vez en cuando realizo algunas tareas de programación porque todavía me gusta esta profesión: he trabajado mucho en la creación de herramientas de compresión y utilidades de todo tipo. Pero estoy convencido de que en el futuro volveré a programar un juego. ¡Lo presiento!*

MM: ¿Podría entonces comentarnos algo sobre ese misterioso proyecto que tiene entre manos?
R.H.: *Hasta ahora he estado muy involucrado en «Lost Eden». Me encanta este programa. Hemos intentado envolver al jugador en una atmósfera muy intensa y peculiar. Pero sí, existe un nuevo proyecto que me gusta mucho: una máquina recreativa mezcla entre juego de coches y shoot´em up, ambientado en Los Ángeles.*

MM: «Lost Eden» hará su aparición en breve. ¿Cómo surgió la idea del juego, y qué hardware y software han utilizado para crear una aventura, que casi parece una película?
R.H.: *Al principio, «Lost Eden» era una especie de continuación de Dune. Pero ahora mismo es mucho más que eso. La idea de utilizar dinosaurios se nos ocurrió antes de saber de la existencia de «Jurassic Park» de Spielberg, se crea o no. Las imágenes las hemos diseñado con 3D Studio.*

MM: Hablemos del futuro. ¿Cómo piensa Remi Herbulot que serán los próximos años en todo lo relacionado con el software y los videojuegos?
R.H.: *En el futuro, los juegos tendrán que evolucionar para poder convertirse en un medio similar al vídeo o el CD.*
Hoy en día uno puede comprar una cinta de vídeo para pasar una tarde divertida. De la misma manera, se podrá comprar un programa interactivo para pasar más de una tarde, un fin de semana por ejemplo, jugando a él. Pero para ello deberá tener un argumento sólido, que constituya toda una experiencia. Algo que uno recordará toda la vida –si es lo suficientemente bueno–. Lo que sí es seguro es que las recreativas seguirán existiendo, porque son muy divertidas.

MM: ¿Se encuentra Cryo trabajando en algún proyecto en este sentido, investigando en nuevas tecnologías?
R.H.: *«Lost Eden» ha sido programado con esa filosofía y el juego ha resultado todo lo bueno que cabía esperar. Para ofrecer cada vez más diversión a los jugadores siempre tenemos que investigar en nuevas tecnologías y hacer las cosas cada vez mejor. De hecho, nunca hacemos dos veces lo mismo.*

MM: Por último, ¿podría avanzar algo para nuestros lectores, sobre los nuevos juegos que está preparando Cryo?
R.H.: *Tenemos varios proyectos. «Lost Eden» es sólo el primero. Después vendrá una película interactiva –«Scavenger»–; y más tarde «Aliens», un par de juegos de recreativa y alguna cosilla más...*

F.D.L/ J.D.R



DESAFÍO DE LO VIRTUAL

Imagina

LA ERA CIBER

La presente edición de Imagina se dedica a la Era C
Su director responsable, Philippe Quéau, piensa q
ciberespacio es una nueva escritura, una nueva filos
lanzada a la conquista del mundo, cuyas consecuen
económicas, sociales y culturales son extraordinariamente revolucionarias.



Lo virtual y las técnicas de la imagen digital nos permiten navegar adecuadamente en estos mares de imágenes y sonidos a través de los abismos de datos.

Muy pronto estas tecnologías harán posible la virtual eliminación de las fronteras entre los países, la aparición de formas radicales de telepresencia o teletrabajo, la explotación por las empresas de todos los recursos de la deslocalización de capitales y capacidades de producción...

Las consecuencias en el campo de la información s
equivalentes a las que produjo la Revolución Indus
del siglo XIX.

En este suplemento hemos recopilado algunas de
más significativas propuestas que se han presentad

Comunidades de clones

os, cada vez más
 hoy día por las
ase de funcionali-
n de poder cada
 por parte de sus
idades del maña-
uales, sin apenas
starán habitadas
cluso capaces de
on sus cuerpos,

ales

 entornos colecti-
esas en vías de vir-
uevos métodos de
omo el proyecto
ecom, presentado
la Universidad de
davía está en fase
iza a gran escala,
sibilitando un gran
 virtuales y ya se
eras conclusiones
para la puesta a
. Es necesario que
dad virtual posibili-
uedan experimen-
en el entorno que
ras, hay que mejo-
onseguir que cada
"a su manera", tal
alidad, en lugar de
todos.

de Monika
Jo

s que pueden ha-
o, algunas de ellas todavía insospechadas. Por ejemplo, Aimée Rosewall nos explicó que este verano, en San Francisco, dos personas reales, Monika Liston y Hugh Jo, se casaron en el ciberespacio, pronunciando el fatídico sí a través de los labios de sus respectivos clones. Esta experiencia única plantea nuevas incógnitas en lo que se refiere a comunidades virtuales de clones, es decir, aquellas comunidades humanas basadas, no en una vecindad espacial, real, sino en una vecindad virtual, metafórica y simulatoria. ¿Están preparados los países para aceptar estos sucesos virtuales como reales? ¿Tiene validez la celebración de esta boda en USA? ¿Y en otros países? ¿Qué pasaría si los contrayentes hubieran estado "físicamente" en distintos países en el momento de la celebración?

"InterSpace": La realidad del espacio virtual en red

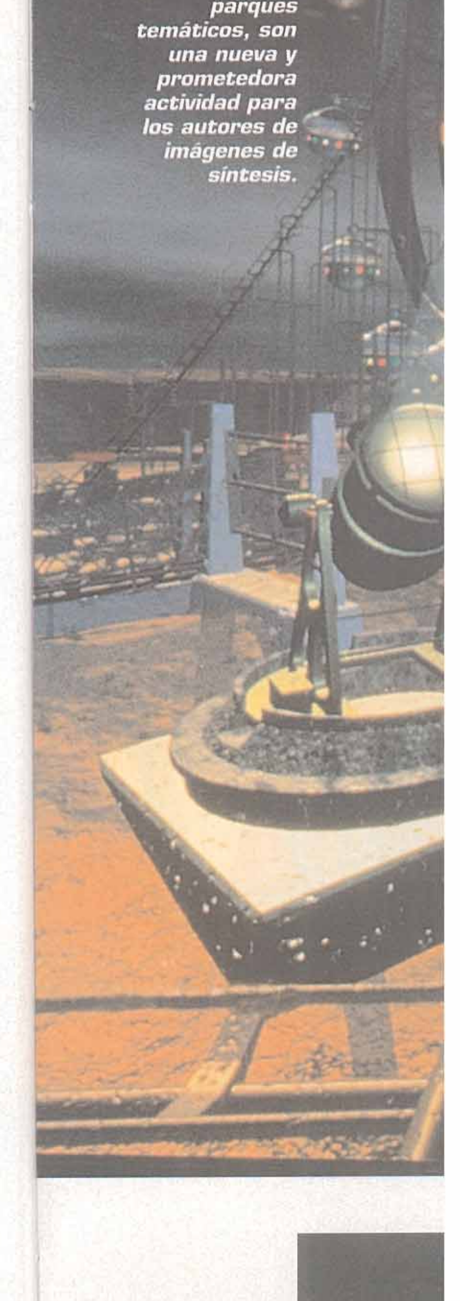
Un nuevo concepto de entorno de comunicación visual fue propuesto por Gen Suzuki, de NTT, quien nos demostró que no es imprescindible disponer de fenomenales potencias de cálculo para conseguir estas metas, sino que se pueden crear comunidades virtuales muy eficaces en PC. Se trata de un espacio virtual multiusuario interactivo basado en una mezcla de imágenes sintéticas y de vídeo. Hay render sin demasiadas complicaciones para los objetos y escenarios y vídeo para los personajes. Cada una de las personas conectadas tiene una minicámara en su ordenador que permite recoger su rostro y sus expresiones. Estas imágenes son trasladadas a un centro de control donde se mezclan con el escenario virtual y el resto de los personajes. Finalmente, todo el conjunto es difundido como señal de televisión por cable individualizada, con lo que cada usuario recibe la señal relativa a su posición dentro de la escena. Es como una videoconferencia entre múltiples usuarios pero en un entorno sintético.

DECface: sincronización de los labios en rostros sintéticos

Las colectividades del mañana serán virtuales y habitadas por clones con expresiones faciales realistas. Keith Waters nos mostró algunos de estos clones de nueva generación con sincronización automática de los labios. DECface es una cara sintética en tiempo real que es capaz de sincronizar automáticamente el movimiento de sus labios con un sintetizador de voz.

El ingenio se basa en un algoritmo que admite texto en formato ASCII y crea una voz sintética. Es la parte denominada DECtalk. Por último, DECface se encarga de mostrar en el monitor una cara con animación de rostro y labios sincronizada con el discurso. Los algoritmos de deformación de la cara son aplicables a cualquier rostro previamente digitalizado, con lo que podemos obtener imágenes parlantes de personas conocidas.

Esto crea un nuevo interface hombre-máquina de increíble e incalculable valor a la hora de consultar bases de datos, correo electrónico y otras muchas tareas que hasta ahora sólo podían abordarse mediante texto, sin las posibilidades de expresión y comunicación que tiene la imagen.



parques temáticos, son una nueva y prometedora actividad para los autores de imágenes de síntesis.

Visualización de experimentos científicos y simulación son dos de las ya clásicas tareas encomendadas a los expertos de la imagen virtual.

es
es

virtual y el resto de los per-
lmente, todo el conjunto es
o señal de televisión por ca-
zada, con lo que cada usua-
señal relativa a su posición
escena. Es como una video-
ntre múltiples usuarios pero
sintético.

: sincronización
bios en rostros
s

ades del mañana serán vir-
adas por clones con expre-
s realistas. Keith Waters
lgunos de estos clones de
ción con sincronización au-
os labios. DECface es una
en tiempo real que es capaz
automáticamente el movi-
labios con un sintetizador

basa en un algoritmo que
en formato ASCII y crea
ica. Es la parte denomina-
or último, DECface se en-
rar en el monitor una cara
de rostro y labios sincro-
discurso. Los algoritmos
n de la cara son aplicables
stro previamente digitaliza-
podemos obtener imáge-
de personas conocidas.



Las películas desarrolladas especialmente para cines dinámicos y parques temáticos, son una nueva y prometedora actividad para los autores de imágenes de síntesis.

ASTRO CANYON COASTER/©MOVIDA/TALENT

Visualización de

Vidas
rtuales

, es el alma
ual. Hoy en
s con las re-
ón "asistida"
dar una es-
a estos "se-
algoritmos.
e autonomía
es de apren-
e sus fraca-
acaban por
. Al mismo
ción clásica
spiraciones,
e la misma:

a

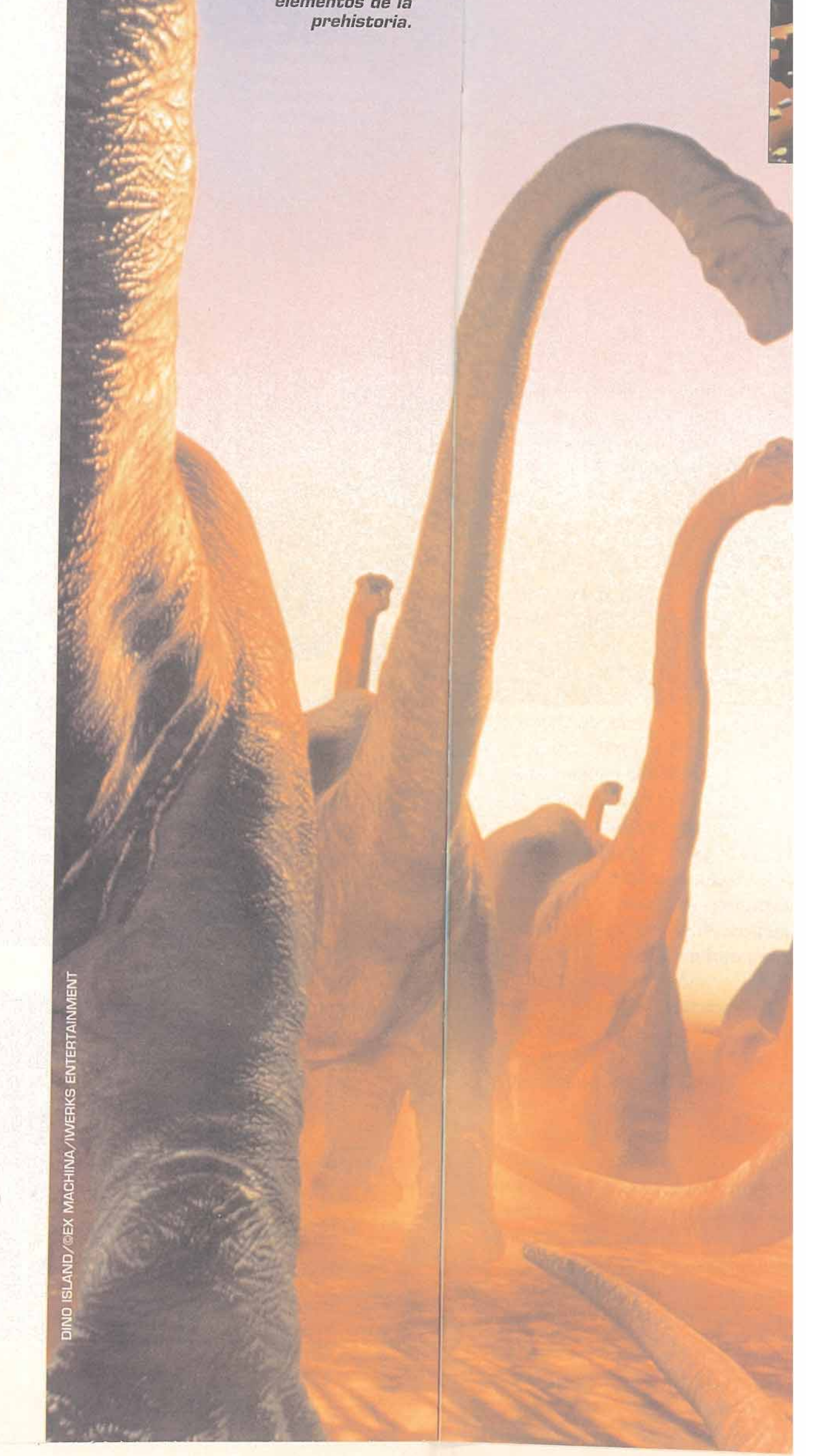
os trabajos
ionan hacia
ejos, y que,
tas a andar
su experi-
dores dota-
con varias
e complejos
sobre sus
n diseñadas
tareas sim-
con que se
pruebas y
ntro, estos
onar su ha-
rores. Tan-
omo el "sis-
evoluciona
iones natu-
éxito o fra-
s a las que

El anfiteatro de la vida

La artista Ulrike Gabriel, que ha reflexionado mucho sobre la naturaleza de la "vida" de los autómatas, nos presentó su último trabajo: "El anfiteatro de la vida". Según Gabriel, el mundo de los datos es una realidad paralela. Crea su propia estructura orgánica a partir de grupos de partículas más o menos organizadas. El "átomo" visual de este entorno, la más pequeña de las partículas posibles, es un simple cubo de cuatro caras. Los entornos virtuales son los interfaces capaces de interactuar con estos mundos de datos. La gran diferencia es que este mundo no tiene límites físicos. Toda definición es libre y supera las restricciones habituales, posibilitando cualquier tipo de creación. Los resultados de este "anfiteatro de la vida" dependen de un conjunto de acciones del usuario, que pueden resumirse en como el usuario "ve" y como se "mueve" en este espacio.

La Captura del Movimiento: El sistema óptico de Acclaim

La captura del movimiento se ha convertido ya en una herramienta básica para la creación de personajes animados. La proliferación de sofisticados sistemas de animación que permiten importar y utilizar tablas de datos de animación, han hecho de los procedimientos de captura una realidad práctica y necesaria. Wes Trager expuso las sutilidades del método de captura del movimiento desarrollado en Acclaim, el cual permite seguir en tiempo real varios cientos de puntos luminosos


DINO ISLAND/©EX MACHINA/IWERKS ENTERTAINMENT

elementos de la prehistoria.



Dino Island es una interesante superproducción donde se mezclan la generación de dinosaurios, plantas, volcanes en erupción, ríos de lava y otros elementos de la prehistoria.

Es difícil concebir en la actualidad algún videoclip para cuya utilizado efectos digitales. En LIBERACION forman parte d en el vídeo de ANGELIQUE KIDJO, se utilizaron únicamente

significativos, estratégicamente situados en el cuerpo de un actor. Con un mínimo de 3 cámaras de vídeo posicionadas en diferentes ángulos, se extraen conclusiones sobre la posición de las articulaciones permitiendo recrear sintéticamente cualquier movimiento, independientemente de su complejidad. Con este sistema se han creado las extraordinarias animaciones de clones en "Duel".

El Arte de las Marionetas

Sally Jane Norman nos transporta al arte milenario de los maestros de la animación de marionetas. Las ingeniosas soluciones desarrolladas en el marco de este antiguo y vivo arte merecen más que respeto. Hay que estudiarlas y aplicarlas, cuando sea posible, a las nuevas técnicas. Ya que en las marionetas del espacio virtual, el fin es el mismo.
En todos los casos intentamos aprender la vida. Como un mediador milenario entre lo orgánico y lo ficticio, la marioneta ofrece un amplio espectro de modelos que afectan a su relación con quien la maneja, y que puede ser servil, despótica, fagocitante, etc...
Otro aspecto que debe ser analizado es la fina frontera que separa a las marionetas manejadas en tiempo real y los autómatas que lo son mediante programa, ya

KidSim
constr

La simulac
sas herran
a los niños
entender s
nera mucl
posible co
Smith, de
nuevo inst
Sim», que
sus propic
queños dic
«KidSim» s
la gran inn
la posibilic
simplemer
interface
ejemplo, e
ferente tar
más pequ
pequeños
peces adu
genera nu

Medial
tiempo

Luc Froeh
equipo de
sentó sus
de animac

sociedad virtual y las infopistas

a están aquí.
d Wide Web
concretas,
ma ola de in-
Japón y Eu-
lanes para el
as sin que se
ases legales
plantean las
preguntas.
desregulari-
comunicacio-
ál es el mar-
dos frente al
ciberespacio
naturaleza,
gobiernos?

pea

nisión de las
el responsa-
s y presentó
tica europea
e la informa-
ar un marco
ario con la li-
y servicios y
ropea. El se-
red telemáti-
tre en el te-
es como la
sportes.

a
a

Weissmann
as primeras
cia de televi-
"Full Service

Network", que acaba de comenzar en Florida bajo los auspicios de Time Warner y con Silicon Graphics como socio técnico. Mediante este nuevo servicio, el usuario tiene acceso a sistemas de telecompra, vídeo a la carta, juegos, etc. El éxito ha sido notable a pesar de tratarse sólo de un experimento sobre una base de 4000 indivíduos para valorar las posibilidaddes de funcionamiento de un verdadero sistema comercial.

La democracia virtual

Léo Scheer, que ha participado en la preparación del informe de Gérard Théry sobre las autopistas de la información, dio un paso más al reflexionar sobre la posibilidad de una "democracia virtual" y sus peligros previsibles. El desarrolo de servicios multimedia, le extensión y el gran volumen de las redes y las profundas modificaciones en el estilo de vida que ello comporta está produciendo un nuevo orden virtual que podrá servir de referencia en términos de producción, comercio y relaciones sociales.
¿Se cuestionarán las reglas de la democracia o se integrarán dentro de un nuevo orden mucho más global?

La criptoanarquía en las democracias virtuales

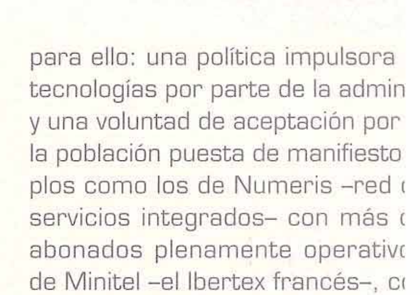
El célebre Timothy May explicó las consecuencias de la difusión pública, mediante la red Internet, de programas de encriptado indescifrables incluso para el FBI. El encriptado permitirá la generalización de "dinero digital", el uso de firmas electrónicas, la creación de paraísos fiscales virtuales e incluso de "casinos ciberespaciales" que escaparán totalmente del control de los estados. Es imposible no pensar en las consecuencias de estos sistemas financieros virtuales sobre el blanqueo del dinero de la droga o incluso sobre el sometimiento de la economía mundial a fuerzas virtualmente imposibles de descubrir.

La Televisión Interactiva y las infopistas

El Dr. Salmony, de IBM Alemania, analizó desde el punto de vista técnico la situación de la televisión interactiva en su país. Para Salmony la televisión interactiva hay que contemplarla desde el punto de vista del consumidor, para el que significa servicios interactivos –compras, juegos, etc.–, vídeo a la carta, etc.,y desde el punto de vista de las empresas, para las que significa telecooperación, teletrabajo, asesoría remota, servicios de información y documentación. Cada uno de estos aspectos requiere de un análisis particularizado para la búsqueda de soluciones globales y que pasan por desafíos a tres niveles diferentes: infraestructura, legal-administrativo y comercial.

France Telecom y las Infopistas

Con la intervencion de Gérard Moine, de France Télécom, se pasó revista a la situación en Francia. Para hacer posible todos los objetivos de comunicación global en discusión, lo primero que se necesita es que exista una infraestructura de cable entre las diferentes localizaciones de un país. En este sentido y porcentualmente, Francia es la vanguardia de Europa porque se han dado las condiciones necesarias


REVE DE MOAI/©F. NAGORNY/RAIMOND PER

para ello: una política impulsora
tecnologías por parte de la admin
y una voluntad de aceptación por
la población puesta de manifiesto
plos como los de Numeris –red
servicios integrados– con más
abonados plenamente operativo
de Minitel –el Ibertex francés–, c
millones de usuarios.

La Televisión Ciberné

Drew Taubman es director ejec
Electronic Frontier Foundation,
ción que está trabajando en max
potencial democrático de las nu
nologías de las comunicaciones
anima y desarrolla la implement
una política pública que mejore la
des civiles, la diversidad y la co
dad en el nuevo entorno social q
creado con los medios digitales.

ual
stas

aparán totalmente del control de
los. Es imposible no pensar en las
encias de estos sistemas finan-
rtuales sobre el blanqueo del di-
a droga o incluso sobre el some-
de la economía mundial a fuerzas
nte imposibles de descubrir.

levisión Interactiva y fopistas

lmony, de IBM Alemania, analizó
punto de vista técnico la situa-
televisión interactiva en su país.
nony la televisión interactiva hay
emplarla desde el punto de vista
midor, para el que significa ser-
teractivos –compras, juegos,
eo a la carta, etc.,y desde el pun-
a de las empresas, para las que
elecooperación, teletrabajo, ase-
ota, servicios de información y
cación. Cada uno de estos as-
quiere de un análisis particulari-
la búsqueda de soluciones glo-
ue pasan por desafíos a tres
erentes: infraestructura, legal-
tivo y comercial.

Telecom y las tas

rvencion de Gérard Moine, de
écom, se pasó revista a la si-
Francia. Para hacer posible to-
ativos de comunicación global

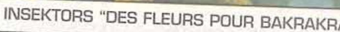
REVE DE MOAI/©F. NAGORNY/RAIMOND PERRIN/RELIEF PRODUCTIONS

para ello: una política impulsora de estas tecnologías por parte de la administración y una voluntad de aceptación por parte de la población puesta de manifiesto en ejemplos como los de Numeris –red digital de servicios integrados– con más de 3000 abonados plenamente operativos, o los de Minitel –el Ibertex francés–, con varios millones de usuarios.

La Televisión Cibernética

Drew Taubman es director ejecutivo de Electronic Frontier Foundation, organización que está trabajando en maximizar el

Insektors es una serie de episodios para televisión pionera en la utilización de imagen sintética y render 3D para todos sus personajes.


INSEKTORS "DES FLEURS POUR BAKRAKRA



La realidad aumentada

la realidad su-
ndola, comple-
de imágenes
perponerse a
plejos, ocultos
na técnica que
rtual sino que
íntima, com-
el ingeniero o
ar actualmen-
iedades varia-
Pronto estas
ance del gran
as formas de

lidad

rsidad de To-
dios de comu-
tardarán en
ara transfor-
ajo "aumenta-
conciencia de
en un peligro
etan las con-
localización,
as relaciones

el interior de
cámara, sin
ta, lo que no
en el espacio
pir el trabajo
ctrónico, sin
esea recibirlo
de cualquier
arente" para
ca en la vida
de las que

La fusión de los mundos virtuales y los reales

Paul Milgram, también de la Universidad de Toronto, presentó una taxonomía de las diferentes formas de "realidad aumentada" y de las distintas maneras de combinar lo real y lo virtual. También se presentó el proyecto ARGOS (Augmented Reality through Graphic Overlays on Stereovideo) que consiste en combinar virtualmente representaciones gráficas con imágenes de escenas reales obtenidas por telepresencia y conseguir hacer telemetría de entornos peligrosos, guiar a los operadores de centrales nucleares, situar el area de actuación de robots industriales, modificar o introducir nuevos objetos en la escena observada, etc.

La síntesis de sensaciones realistas

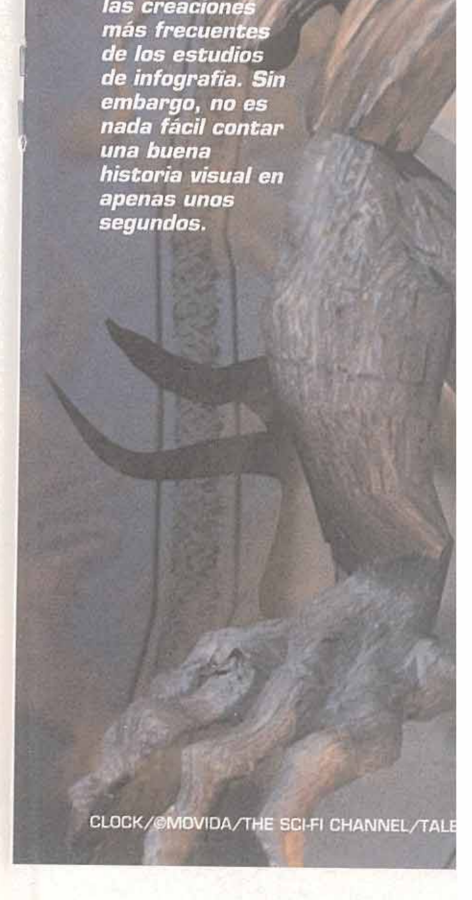
Michitaka Hirose, de la Universidad de Tokio, centró su exposición en el desarrollo de la "Cúpula Virtual". Básicamente se trata de una cámara que recorre el espacio circundante de una escena conocida donde se va ha desarrollar una acción virtual –teleconferencia, trabajo cooperativo, etc.– y estas imágenes se proyectan como "texturas" sobre la cara interna de una esfera virtual observable con ayuda de un casco de visualización estereoscópico. El sistema proyecta las imágenes efectivamente observadas por el sujeto –ignorando la parte de la escena que se encuentra a su espalda–, para economizar gran cantidad de cálculo innecesario. Los personajes son superpuestos en el fondo como se hace en los videojuegos con los sprites.

Sistema de guía individual para invidentes

Sin duda, el trabajo de Jack Loomis de la Universidad de California en Santa Bárbara, es el más sorprendente de esta sesión. Se trata de proporcionar a los ciegos un sistema portátil capaz de guiarles en cualquier situación. El sistema señala la posición del invidente con una precisión de 30 centímetros gracias a balizas GPS (Sistema de Posicionamiento Global). La señal se recibe vía satélite y es interpretada para generar "paisajes sonoros" sintetizados en tiempo real, que contienen las indicaciones necesarias para evitar los obstáculos y encontrar el camino correcto. Con la ayuda de un colaborador ciego, Reginald Golledge, Loomis ha perfeccionado el desarrollo científico de este proyecto extraordinario que aún se encuentra en fase experimental.

Interfaces intuitivos y entornos reactivos

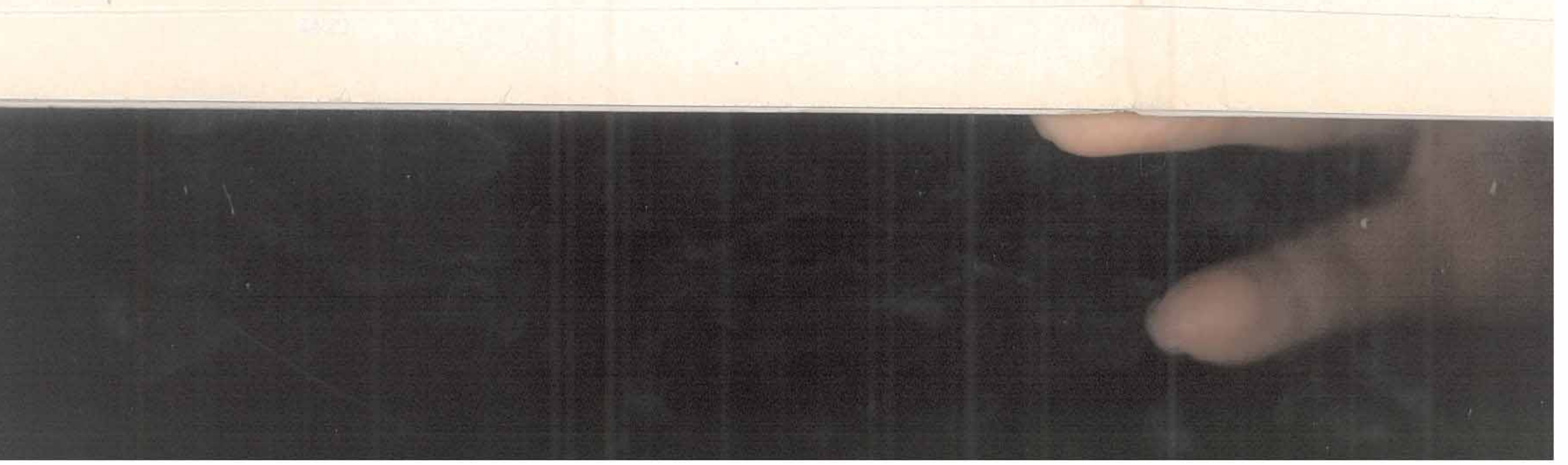
Monika Fleischmann, del GMD de Alemania, presentó la "Casa de la Ilusión", que permite una correlación muy impresionante entre el visitante virtual y las imágenes estereoscópicas que le son mostradas. De este modo es posible realizar visitas a entornos virtuales, como el castillo de Birlinghoven, donde el usuario controla al ordenador mediante sus desplazamientos, gestos o la propia voz. Para Fleischmann el ordenador tiene que actuar como un servidor inteligente en background, satisfaciendo en cada momento las exigencias del usuario, proveyéndole de la necesaria información a través de variados canales sensoriales interactivos.


las creaciones más frecuentes de los estudios de infografía. Sin embargo, no es nada fácil contar una buena historia visual en apenas unos segundos.

CLOCK/©MOVIDA/THE SCI-FI CHANNEL/TALE

La realidad virtual, herramienta para la ci

Bernard Peuchot, del LASMEA,
sentó su sistema de simulación
la cirugía de la escoliosis, enferm
consiste en una desviación de la
vertebral y que puede ser corre
rúrgicamente. El nuevo sistema
un espejo semitransparente que
ne la imagen real de un pacien
imagen virtual de una columna
sana que es sumistrada por un
dor capaz de renderizarla en tie
con gran exactitud. De este mo
rujano puede comparar ambas y
nar con precisión, el grado de d
de la columna enferma, en cualc
los tres ejes espaciales y en tien
lo que representa un gran avanc



lad
ıda

:ema de guía individual ı invidentes

da, el trabajo de Jack Loomis de la sidad de California en Santa Bárba- el más sorprendente de esta se- Se trata de proporcionar a los cie- ı sistema portátil capaz de guiarles ılquier situación. El sistema señala ción del invidente con una precisión centímetros gracias a balizas GPS na de Posicionamiento Global). La se recibe vía satélite y es interpre- ara generar "paisajes sonoros" sin- os en tiempo real, que contienen caciones necesarias para evitar los ulos y encontrar el camino correc- ı la ayuda de un colaborador ciego, ld Golledge, Loomis ha perfeccio- el desarrollo científico de este pro- extraordinario que aún se encuentra e experimental.

rfaces intuitivos y ırnos reactivos

ı Fleischmann, del GMD de Alema- esentó la "Casa de la Ilusión", que e una correlación muy impresio- entre el visitante virtual y las imá- estereoscópicas que le son mos- De este modo es posible realizar a entornos virtuales, como el cas- Birlinghoven, donde el usuario con- ordenador mediante sus despla- tos, gestos o la propia voz. Para

La animación de logotipos y cabeceras de programas de TV son una de las creaciones más frecuentes de los estudios de infografía. Sin embargo, no es nada fácil contar una buena historia visual en apenas unos segundos.

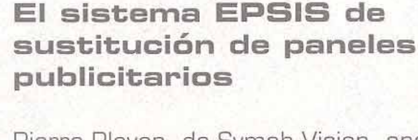
CLOCK/©MOVIDA/THE SCI-FI CHANNEL/TALENT FACTORY

La realidad virtual, herramienta para la cirurgía

Bernard Peuchot, del LASMEA, nos presentó su sistema de simulación virtual de la cirugía de la escoliosis, enfermedad que consiste en una desviación de la columna vertebral y que puede ser corregida quirúrgicamente. El nuevo sistema consta de un espejo semitransparente que superpone la imagen real de un paciente con la imagen virtual de una columna vertebral sana que es sumistrada por un ordenador capaz de renderizarla en tiempo real

Entre las imágenes creadas para la publicidad suelen encontrarse la mejores joyas. No se sabe exactamente cómo, pero lo cierto es que los elevados presupuestos que se manejan en esta actividad fomentan





cer cualquier
nes digitales.
El cine digital
en la composi-
la ayuda de la
pueden crear
reales y mitad
tas a la imagi-
ahora otro: có-
con el mínimo
npo real, para
su emisión en
sible fiarse de
..¿para cuándo

corados
televisión

GmbH (Alema-
avances en el
eal/virtual con
s virtuales en
r utilizados en
el sistema "EL-
roadcast Stu-
se pueden su-
es en fondos
nente a los ac-
a que las ope-
n más simples.
e, superponer
ales sobre los
era que se con-
l personaje re-
lo virtual. Ade-
miento en los
de los aspec-
sistema es la
hora de dise-
aciones físicas
edra.

El sistema EPSIS de sustitución de paneles publicitarios

Pierre Pleven, de Symah Vision, analizó el sistema EPSIS de sustitución de paneles publicitarios en tiempo real, sistema que puede cambiar la relación de fuerza entre los distintos elementos que se reparten el pastel de los espacios publicitarios en una retransmisión deportiva. EPSIS aumenta los espacios disponibles a lo largo de los terrenos de juego o de los circuitos de automóviles borrándolos a voluntad y remplazándolos por paneles virtuales totalmente sintéticos, pero que se integran perfectamente en su entorno real. Se pueden conseguir que un anuncio que no ha pagado lo suficiente sea eliminado de una retransmisión internacional, mientras permanece en una local, se pueden cambiar los colores para destacar su presencia, dotarlos de cierta animación, convertirlo en omnipresente, haciéndole avanzar al mismo tiempo que un jugador, etc... Las consecuencias prácticas de este nuevo sistema son imprevisibles.

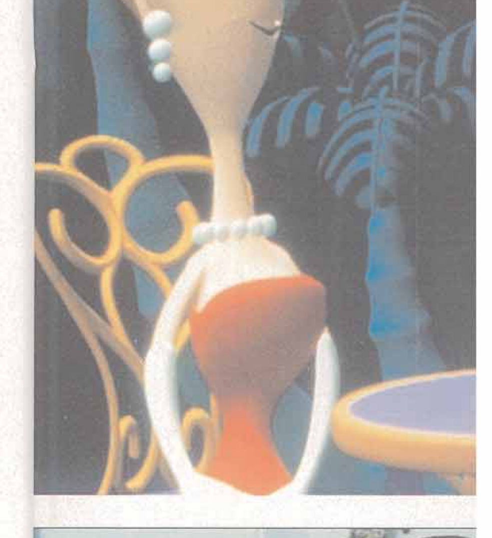
"Agarthian Chronicles", primera serie de TV con Vactors

Didier Pourcel, de Gribouille, presentó "Agarthian Chronicles", la primera serie televisiva con actores virtuales. Esta nueva producción ha puesto a los métodos tradicionales en una difícil situación. La razón es evidente. Hasta ahora una producción con actores reales era más barata que la generación sintética. Actualmente se han igualado los costes y pronto la balanza se inclinará hacia el lado contrario.

Por otro lado el grado de realismo en la generación de los vactors, de la mano de Gribuille, está alcanzando cuotas de perfección inesperadas. Para Pourcel, hay una cierta desconfianza de los técnicos de la industria hacia la imagen de síntesis. Da la impresión de que consideran estos dos mundos como irreconciliables, y hasta cierto punto tienen razón porque la imagen sintética ha adquirido rápidamente su propia identidad y no se ha preocupado de estrechar lazos de colaboración con la imagen real. Es necesario que decoradores, operadores y realizadores entren rápidamente en el mundo sintético y descubran sus ventajas.

Los efectos especiales de «True Lies»

Jacques Stroweiss, responsable de los efectos especiales para la película «True Lies» en Digital Domain nos demostró que todo es posible para el cine digital. Esta total liberación mediante el milagro de la técnica, debería incitar a los creadores a esforzarse en hacer frente a las exigencias de las nuevas generaciones, que han crecido entre lo digital y lo virtual. Según Stroweiss, «True Lies» es una película especial porque supone un nuevo paso en la integración de la imagen real y sintética. En esta película no hay fantasmas, ni extrañas criaturas ni aliens. Todo se ha hecho para parecer real y los verdaderos y más costosos efectos especiales digitales pasan desapercibidos por su grado de perfección. Lo más divertido del caso es que algunas secuencias, fuertemente criticadas por el supuesto "abuso" de las tecnologías de síntesis, eran precisamente las únicas que no las incorporaban.





FORREST GUMP/©I.



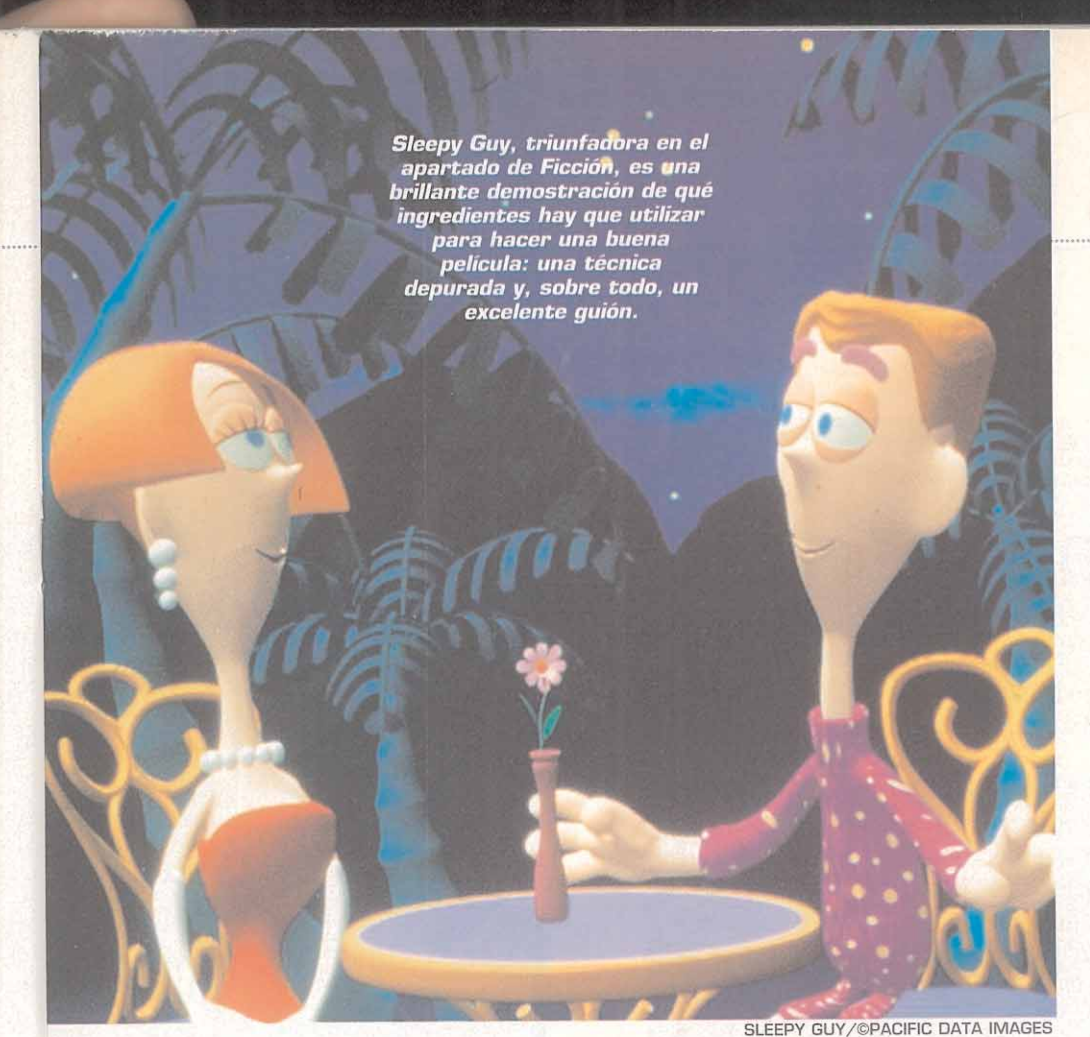
De "increíbles" ... calificarse los ... logrados en la ... imágenes virtuale... como en estos ... sintéticos de R... superpuestos me... técnica Hybrid...

es y
ales

o lado el grado de realismo en la
ción de los vactors, de la mano de
e, está alcanzando cuotas de per-
inesperadas. Para Pourcel, hay
rta desconfianza de los técnicos de
stria hacia la imagen de síntesis.
npresión de que consideran estos
undos como irreconciliables, y has-
to punto tienen razón porque la
sintética ha adquirido rápidamen-
ropia identidad y no se ha preocu-
e estrechar lazos de colaboración
imagen real. Es necesario que de-
res, operadores y realizadores en-
ipidamente en el mundo sintético y
oran sus ventajas.

efectos especiales de
e Lies»

es Stroweiss, responsable de los
s especiales para la película «True
n Digital Domain nos demostró que
s posible para el cine digital. Esta
peración mediante el milagro de la
a, debería incitar a los creadores a
arse en hacer frente a las exigen-
e las nuevas generaciones, que han
o entre lo digital y lo virtual. Según
eiss, «True Lies» es una película es-
porque supone un nuevo paso en la
ación de la imagen real y sintética.
a película no hay fantasmas, ni ex-
criaturas ni aliens. Todo se ha he-
ara parecer real y los verdaderos y
ostosos efectos especiales digitales



Sleepy Guy, triunfadora en el apartado de Ficción, es una brillante demostración de qué ingredientes hay que utilizar para hacer una buena película: una técnica depurada y, sobre todo, un excelente guión.

SLEEPY GUY/©PACIFIC DATA IMAGES



FORREST GUMP/©I.L.M.



THE MASK/©I.L.M.



T DESIGN INDUSTRIEL

Cinema
Efectos

Xavier Nicol
la simulació
para Iwerks
ción en un p
cibimos el e
vadió un cic
criaturas pre
paración ine
ción de mec
colegas de
safío era cr
minutos co
seis meses
teníamos qu
un volcán er
sación de vi
rafting en di
do ello sin q

Efectos
«Forres
«The Ma

Scott Squire
explicaron
especiales e
cedimiento
Gump» y «T
ducciones.
suales está
dos direcci
nen que ve
los efectos
real y pasar
rrest Gump
ha servido
donde el p
Kennedy o
Hanks conta
ping-pong s
jugar a este
to de la falta

juegos
rtuales

de juegos vir-
ndo para fun-
lataformas de
ente antes de
cos los secre-
as tecnologías
a potencia del
es conceptua-
ave y seña de
eración.

ma
eojuegos

gicas de Sega
ción de video-
Naritomi, su
a es diversifi-
ares, parques
tivos. La se-
ctores de pú-
cos: mujeres,
es utilizar las
para fines de
garantizarse
nológicas ne-
todo lo ante-
ga, la revolu-
fue también
spués de pro-
nos fragmen-
Virtua Fighter



MARIETTA/SEGA

II», «Daytona», etc.– y de hablar brevemente sobre las capacidades de esta nueva consola, el señor Naritomi, para sorpresa de los asistentes, jugó unas cuantas partidas contra la máquina. Una vez que hubo demostrado a los espectadores su grado de destreza, confesó publicamente que había puesto las preferencias de juego en los niveles más bajos de dificultad.

Juegos virtuales y entretenimiento interactivo

En lo que se refiere a la consola Nintendo, es aún un poco pronto para conocer detalles técnicos pues se encuentra en fase de desarrollo, pero, no obstante, George Zachary de Silicon Graphics, presentó un avance de los principales logros del chip del proyecto "Reality" realizado por SGI para la consola Ultra 64 de Nintendo. Según Zachary, durante el año 95 nuevas plataformas de videojuegos irrumpirán en el mercado y, por primera vez, serán capaces de una verdadera interactividad con gráficos 3D. Debido a la gran fuerza del mercado que esta potenciando esta expansión, pronto el término "Realidad Virtual" ganará un nuevo protagonismo en el contexto comercial.

El proyecto «Aladdin» de realidad virtual

Pero la alta gama de juegos para el gran público va más lejos de las consolas domésticas. Walt Disney acaba de crear en el centro Epcot de Florida un espectáculo de realidad virtual de una calidad sin igual. Dirigido por Jon Snoddy, se trata de una

POSEIDON/©CINESELL/EX MACHINA


ARCADE GAMES/©MARTIN MARIETTA/SEGA


ARCAD


ARCADE GAMES/©MARTIN MARIETTA/SEGA



ARCAD

simulación de la ciudad de "Agraba", de la película «Aladdin» con todos sus personajes y que dura unos cinco minutos. La calidad de las imágenes, calculadas en tiempo real por una serie de potentes ordenadores, es prácticamente equivalente a la de la película. Entre las sorprendentes novedades de esta tecnología está la posibilidad de interactuar con los personajes de la historia, que se van comportando de acuerdo con las acciones de los visitantes, saludando al producirse un encuentro con alguno de ellos, etc. Esto plantea nuevas problemáticas inesperadas, como por ejemplo el hecho de que los niños más pequeños no quieren abandonar la atracción porque confunden el mundo virtual y el real.



Tecnologí vanguardi batalla al

La carrera por más que empe ha puesto los n la simulación n gos del mañan tá superando e Hollywood y los juegos virtuale competir dura comunicación Bibona, de Ma armamento, n juegos de Arc como «Desert verano.i

«Demolitl realizació

plataformas hard-
áfico hacen que
an diferencias de
que actualmente
deo y el viejo con-
vo" es ya una rea-
o este nuevo de-
n de «Demolition
las imágenes de
ecuencias de ani-
nuevas tomas re-
tallone exclusiva-
e combinan para
etivo: convertir al
a de una película.

del contenido, la
detiene. Se em-
ejoras conceptua-
, que se adaptan
tilo de los jugado-
ch, de Cyro Inte-
o son ciencia fic-
c Carpet», «Alone
stán disponibles.
ca de los "biojue-
ara adaptarse a
gila" la acción del
puede tomar de-
de, por ejemplo,
ar determinadas
o ejemplo sería
struos, cada cier-
onstruos nuevos.
rse laberintos a
del jugador, más
experimentados,
a está dando pa-
Quién podía ni si-
os cuantos años
s como el de los
én iba a predecir
er el mundo vir-
tá desarrollando
ectuales y físicas
os.

Esta imagen de "Insektors", al igual que el resto de las que componen este reportaje, son una muestras de las películas presentadas a concurso en la última edición de los premios PIXEL-INA de este 1995.

INSECTORS/©RENATO/G.LACROIX/FANTOME

Las nuevas generaciones de juegos

Hubert Chardot, director de escena de algunos de los juegos más importantes de Infogrames –«Alone in the Dark», «Shadow of the Comets»– nos habló de los parametros sobre los que se basan las últimas generaciones de juegos. Se ha evolucionado mucho gracias a dos factores: la bajada de los precios del hardware –lo que significa máquinas más poderosas–, y por otro lado, la especialización del usuario, que ahora ya es un "jugador". Ya no se hacen juegos para cualquiera que tenga un ordenador. Ahora se hacen para "jugadores". Como productores de videojuegos, la base de nuestro trabajo es explicar historias y nunca debemos olvidar que para hacer un buen vídeojuego hacen falta tres ingredientes: una buena historia, una buena historia y una buena historia.

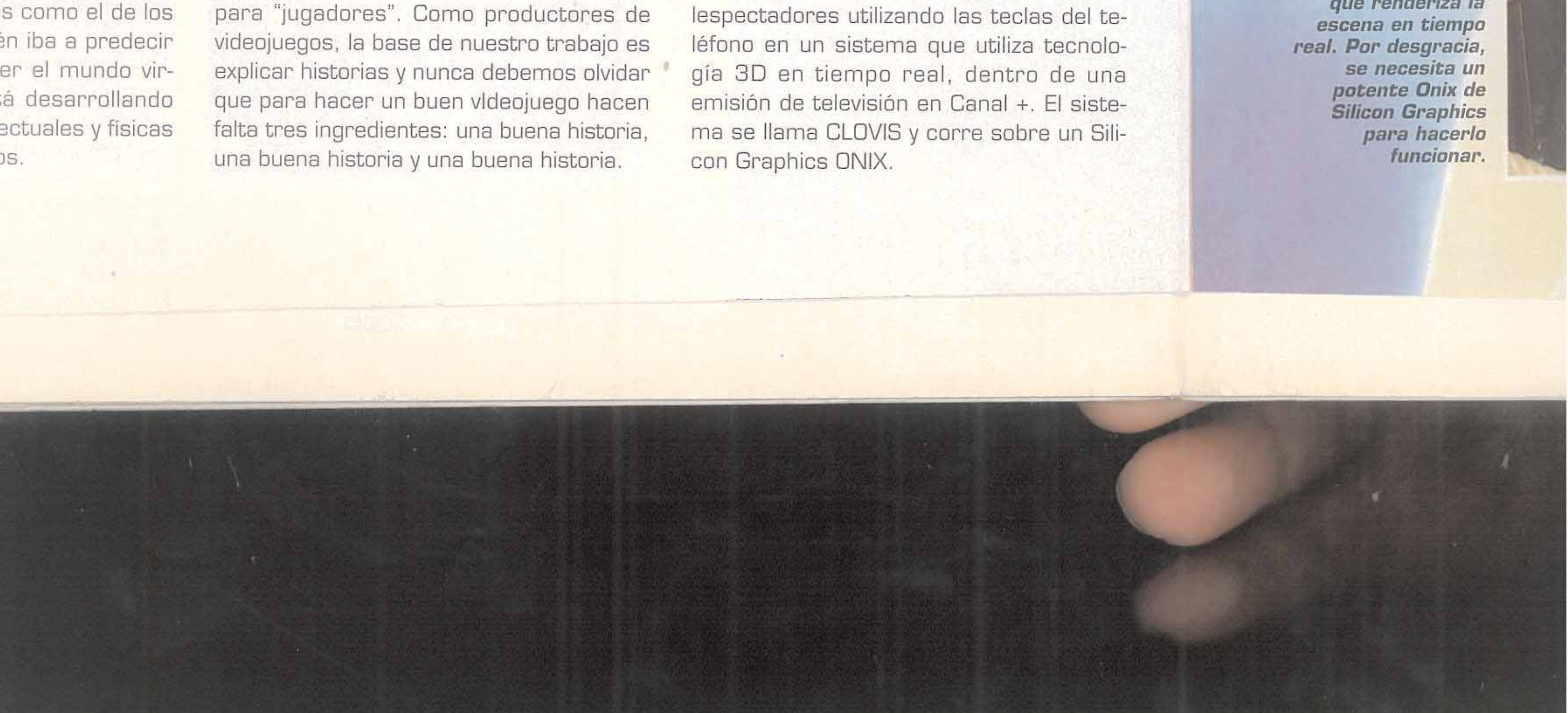
Pizzarolo, un videojuego 3D en tiempo real

Gerard Mital, Presidente de Medialab, reivindicó el papel de su empresa en el campo de los videjuegos: "Hemos colaborado con Infogrames y otros productores en la realización de animaciones, además de haber creado un videojuego en tiempo real para Canal+". Philippe Limantour, responsable del proyecto, nos lo explica con más detalle. El personaje del videojuego es un repartidor de pizza que tiene que desplazarse por la ciudad virtual y hacer las entregas en el menor tiempo posible. Es manejado desde los hogares de los telespectadores utilizando las teclas del teléfono en un sistema que utiliza tecnología 3D en tiempo real, dentro de una emisión de televisión en Canal +. El sistema se llama CLOVIS y corre sobre un Silicon Graphics ONIX.



personajes animados y mezc chacho capaz de bailar "rap Plus. Para conseguir que la del movimiento se realiza me hemus colocados en las artic como "body data". Este tipo con gran precisión, su ubicac tán conectados a un Onix de ta forma se calcula y render el tiempo real. El mismo proc nominado "La hora de Bug grama interviene un vactor c y fundido con personajes de c sigue que el conejo de la su programa de actualidad. En "body data" y en un pequeño

Un sofisticado simulador de vuelo que renderiza la escena en tiempo real. Por desgracia, se necesita un potente Onix de Silicon Graphics para hacerlo funcionar.




ECTORS/©RENATO/G.LACROIX/FANTOME

rolo, un videojuego tiempo real

ital, Presidente de Medialab, rei- papel de su empresa en el cam- videjuegos: "Hemos colaborado ames y otros productores en la n de animaciones, además de ado un videojuego en tiempo re- anal+". Philippe Limantour, res- del proyecto, nos lo explica con e. El personaje del videojuego artidor de pizza que tiene que e por la ciudad virtual y hacer as en el menor tiempo posible. do desde los hogares de los te- res utilizando las teclas del te- un sistema que utiliza tecnolo-



Vactors en Tiempo Real

Un año más se produjeron impresionantes avances en el campo de la generación sintéticas de personajes. Clones hiperrealistas fueron mostrados por Gribouille en una nueva película mejor, si cabe, que su ya famosa "20.000 leguas de viaje submarino". Pero el render mezclado con el preanálisis de movimiento no es la panacea si se quiere hacer todo en tiempo real, como es el caso de los nuevos vactors de Medialb. Se trata de dos personajes animados y mezclados con imágenes de vídeo. El primero es un muchacho capaz de bailar "rap" en tiempo real para un nuevo programa de Canal Plus. Para conseguir que la animación sea realista y en tiempo real, la captura del movimiento se realiza mediante una serie de posicionadores espaciales Polhemus colocados en las articulaciones de un marionetista. Es lo que se conoce como "body data". Este tipo de posicionadores espaciales es capaz de señalar, con gran precisión, su ubicación en un espacio tridimensional. Los captores están conectados a un Onix de Silicon Graphics con múltiples procesadores. De esta forma se calcula y renderiza a gran velocidad, consiguiéndose en la práctica el tiempo real. El mismo procedimiento se utiliza para un segundo programa denominado "La hora de Bug Bunny", patrocinado por la Warner. En este programa interviene un vactor del propio Bug Bunny, que es animado, renderizado y fundido con personajes de carne y hueso en tiempo real. De esta forma se consigue que el conejo de la suerte pueda entrevistar a personajes reales en un programa de actualidad. En las fotos puede verse a una marionetista con su "body data" y en un pequeño monitor el personaje al que anima en tiempo real.

Estos son los cascos del pri... sistema de realidad virtua... completo que funciona en PC...



Un sofisticado simulador de vuelo que renderiza la escena en tiempo real. Por desgracia...



...tegración en el paisaje urbano de los nuevos automóviles. Realizada también por el departamento de diseño industrial de la propia compañía, pueden verse en la película varios modelos 3D creados infográficamente y luego fundidos con tomas reales. Todo esto ha sido posible gracias a un nuevo sistema de decorados virtuales creado para televisión y denominado "HybridVisión".

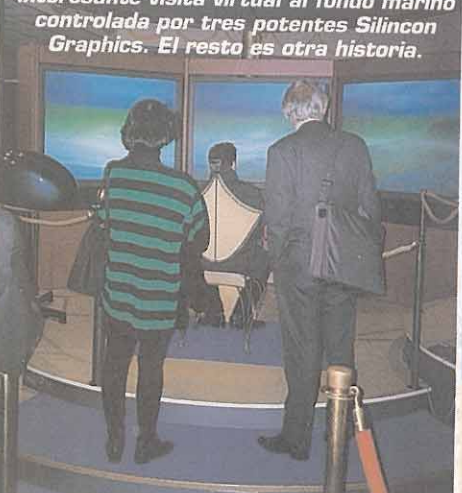




Imagina 95



Yozu Naritomi, Director General de Sega, se atrevió a jugar unas partidas con la nueva consola Saturn.



El sillón del Capitán Nemo es lo único original que permanece inalterado en esta interesante visita virtual al fondo marino controlada por tres potentes Silincon Graphics. El resto es otra historia.

... un juego para TV ...r en tiempo real

Otro sorprendente proyecto en el campo del render en tiempo real fue desarrollado para Canal Plus por Medialab. Se trata de un nuevo juego interactivo para la televisión que se llamará "Pizzarolo". El juego consiste en un repartidor de pizza que tiene que llevar su porción a determinada parte de una ciudad, antes de que la pizza se enfríe y antes de que lo consiga el resto de los participantes que concur... ...gares con ayuda del teclado del teléfono. A dife... ...juegos similares, como por ejemplo "Hugo", las ... bitmaps previamente creados, sino que se ren... ...real, con lo que los participantes tienen libertad ...zamiento por las calles de la ciudad.

EXPOSICIÓ...

T...

ACCLAIM
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V.Comentada: **SUPE... NINTENDO**
DEPORTIVO

Ahora sí podem... blar de un a... un despué... «NBA Jam». El ant... un gran vacío en cu... buenos juegos de ... cesto se trata para ... vacío que llenó con ... dicho programa, u... los mejores juegos ... tivos para la máqui... Nintendo y probable... el mejor de basket. ... pués es la continuaci... aquel, que suaviza y ... za los aspectos qu... quedaban del todo ... en la primera versión... «NBA Jam Tourna... Edition» acerca todo ... péctaculo de la mejo... de basket del mu... nuestra consola: ...

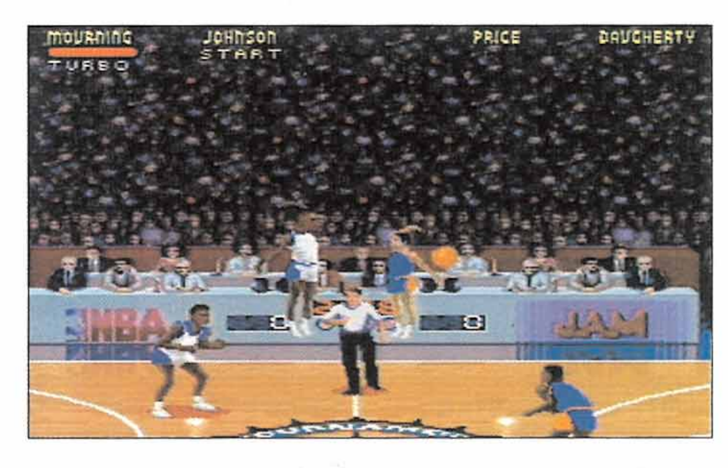




El mayor espectáculo del mundo

NBA JAM
TOURNAMENT EDITION

ACCLAIM
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V.Comentada: **SUPER NINTENDO**
DEPORTIVO

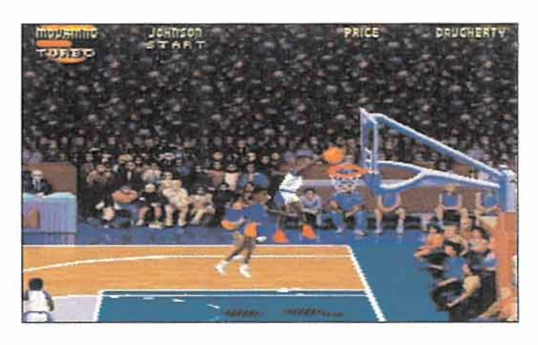


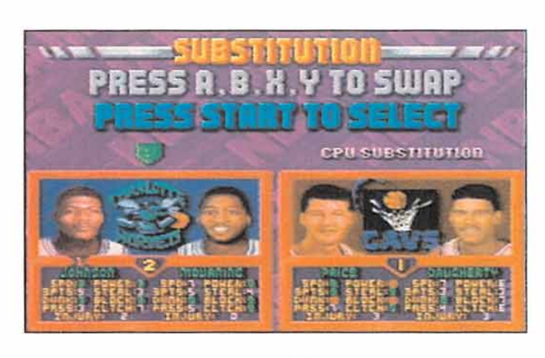
Ahora sí podemos hablar de un antes y un después de «NBA Jam». El antes es un gran vacío en cuanto a buenos juegos de baloncesto se trata para SNES, vacío que llenó con creces dicho programa, uno de los mejores juegos deportivos para la máquina de Nintendo y probablemente el mejor de basket. El después es la continuación de aquel, que suaviza y remoza los aspectos que no quedaban del todo claros en la primera versión.
«NBA Jam Tournament Edition» acerca todo el espéctaculo de la mejor liga de basket del mundo a nuestra consola: pases maravillosos, tapones increíbles, canastas desde cualquier punto del campo o demoledores mates. Tanto si lo hacemos sólos como si jugamos contra otra persona, la diversión están asegurados en unos disputados partidos de dos contra dos en los que podremos elegir a cualquiera de los equipos de la NBA que vienen representados por tres jugadores reales. Los partidos son a cuatro cuartos a reloj parado y estadísticas del mismo en los descansos; estando plantedo el juego como arcade en el que tendremos que ganar a todos los equipos contrincantes antes de enfrentarnos a un equipo de estrellas en una gran final. Si «NBA Jam» vendió miles de copias, «Tournament Edition» va a sobrepasarle de manera descarada no sólo por todos los nuevos y estratosféricos mates que incluye en todas las posiciones posibles y desde distancias increíbles, sino también porque es un juego mucho más trepidante, más rápido y con más acción. Las horas serán minutos jugando con él ya que tiene todos los componentes posibles para no llegar adefraudar a nadie.

90

C.S.G.





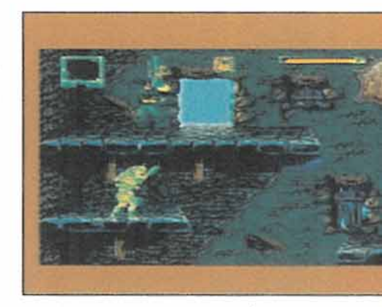


Misterios egipcios

STARGATE

ACCLAIM
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V. Comentada: **MEGA DRIVE**
ARCADE

Parece que vuelven los juegos que basan sus argumentos en películas famosas, tendencia que fue bastante dominante hace algunos años y que ahora no se prodiga de forma excesiva, dándose incluso el fenómeno inverso. Aunque la película no ha tenido el éxito que se esperaba, el juego sí puede tenerlo. «Stargate» es un arcade con todas las de la ley, en el que manejamos a un soldado armado con un subfusil que maneja con mucha habilidad disparando en cualquier dirección. Es destacable el buen uso que hace de las granadas de mano y de sus entrenamientos militares en los que exhibe una amplia gama de movimientos, correr, saltar, subir a pulso a las alturas. Los acontecimientos más relevantes de la película se plasman en forma de fases de desarrollo lineal unas y multidireccionales otras; sin descuidar el modo 7 en el que se desarrolla una persecución de naves por el desierto. Salvo ésta, las demás se reducen a llegar con vida al final recogiendo munición y otros objetos. La trama del film está presente a lo largo del juego, descubriendo partes de la historia según vamos avanzando por decorados del desierto o del antiguo egipto. Los movimientos del protagonista son adecuados exhibiendo cualidades atléticas y una animación perfecta, aunque los de los enemigos sean cíclicos y vuelvan a aparecer. En fin, el juego es adictivo y la realización buena, aunque el marco de la pantalla lo podían haber ahorrado y hacerla más grande.



82

E.R.E.



...y además

○ MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

FESTIVAL INFANTIL

HANNA BARBERA CARTOON CARNIVAL

DISPONIBLE: CD-i
PHILIPS MEDIA/PHILIPS FUNHOUSE



La aparición de «Cartoon Carnival» puede considerarse como una buena noticia para los más pequeños de la casa. Philips, en colaboración con la famosa compañía de animación, ha creado un CD entretenido y sencillo de manejar.
Los más conocidos personajes de Hanna Barbera se dan cita, invitando a participar en una serie de pequeños juegos originales y bastante adictivos. No se le puede pedir a un programa que está pensado como un puro divertimento para los chavales.
Está bien realizado y posee un notable atractivo gráfico. Su único handicap es que está en inglés.



DOBLE BOOGIE

GOLF BEST 36 GREAT HOLES

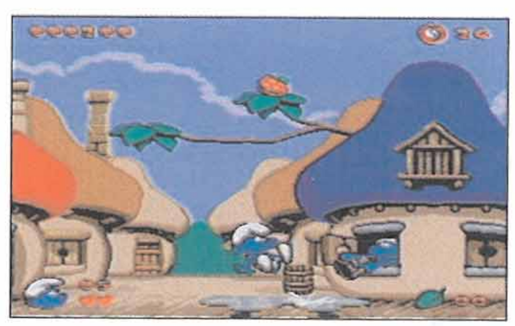
DISPONIBLE: SEGA MD 32X
DEPORTIVO

El hecho de apoyarse en una licencia cinematográfica, o contar con un nombre de reconocido prestigio apoyando un programa no es garantía como para convertir el programa en una joya del software. Y, desgraciadamente, «Golf Best 36 Great Holes» es uno de esos casos, perteneciendo al segundo grupo. Fred Couples ha avalado con su firma un cartucho que no es malo, pero también hay que decir que se queda corto en bastantes aspectos y opciones de juego. Una buena idea que se ha puesto en práctica de forma bastante mediocre, con una calidad gráfica aceptable, y una jugabilidad no demasiado elevada. Muy fácil de acabar, de respuesta al pad malilla y con unas rutinas de ataque pobres. Un cartucho que, un rato, es entretenido, pero que llega a cansar. Esperábamos más.



Pitúfate este juego

LOS PITUFOS



INFOGRAMES
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, GAME BOY**
V. Comentada: **MEGA DRIVE**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Peyo es el creador de esas pequeñas criaturitas azules de gorro blanco que viven en setas en las profundidades de un bosque: los pitufos, protagonistas de grandes series de cómics y que ahora lo intentan en consolas.
Y como si de una aventura de cómic se tratase, el malvado Gargamel ha secuestrado a cuatro pitufos: Bromista, Gafitas, Goloso y la Pitufita. Y quien mejor para liberarlos que el pitufo Forzudo, el más indicado para éste tipo de menesteres. Deberá pasar por el poblado pitufo, el bosque, o las grutas, antes de conseguir llegar a la casa del mago y liberar a sus amigos. En su camino deberá afrontar peligros provenientes tanto de las actividades de otros pitufos como de animales o trampas que Gargamel ha puesto en su camino. Para superarlas forzudo puede arrastrarse, correr y saltar, y con ayudas dejadas por los otros pitufos: regalos, pasteles u objetos. De éstos últimos son de especial importancia las hojas de zarzaparrilla que nos dan una vida al juntar 25, o las estrellas que, al juntar 25 nos permiten acceder a unas fases de bonus.
«Los pitufos» es un arcade de plataformas de desarrollo lineal que cuenta con dos fases especiales. En la primera de ellas montaremos en una vagoneta por el interior de una mina; en la otra bajaremos por la montaña montados en un trineo.

88

Nuestra opinión es bastante positiva en todos sus aspectos salvo pequeños matices. El desarrollo del juego es lo mejor; recuerda a los dibujos animados gracias a sus decorados y a su simpática musiquilla. El pitufo se mueve muy bien, aunque tener un control perfecto es complicado al principio, y además la dificultad es elevada, con saltos difíciles, y los passwords aparecen tras unas cuantas fases. La única pega está en que el pitufo desaparece por unos instantes cuando pierde parte de su energía y es imposible saber dónde está. Pero esto no empaña el resultado de un juego muy divertido y recomendable.

Perdido en el tiempo

PAC-IN-TIME

NAMCO/MINDSCAPE
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V. Comentada: **SUPER NINTENDO**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Namco ha elegido al archiconocido Pac-Man como su mascota, y para tal evento ha editado una serie de juegos como «Pac-Attack», «Pac-Man 2» y el que nos ocupa «Pac-In-Time».
En el más puro estilo plataformero nuestro amigo Pac deberá atravesar decenas de niveles a través de cinco escenarios distintos hasta atravesar la puerta espacio-temporal que le llevará de vuelta a su mundo del que fue arrebatado por la acción de un brujo malvado. Todos los componentes del originario comecocos están presentes, aunque modernizados, en esta nueva aventura: las bolas que Pac ha de recoger para pasar de fase, las frutas que le proporcionan puntos, y por supuesto, los fantasmas que no pararán de perseguirle allá donde vaya. Los laberintos que encerraban a Pac han desaparecido y ahora éste se mueve con libertad

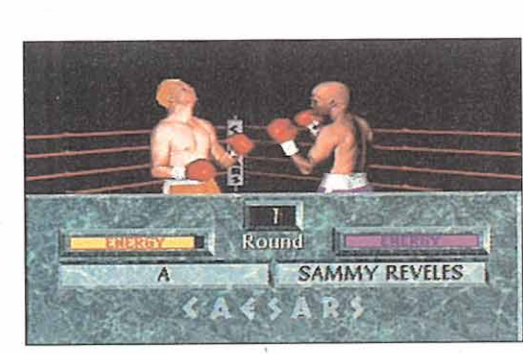
Regreso en plataforma

CAESARS WORLD OF BOXING

PHILIPS MEDIA
Disponible: **CD-i**
DEPORTIVO

El boxeo siempre ha sido un deporte polémico. De hecho, muchas veces ni siquiera es contemplado como tal, sino como espectáculo. Pero pongámonos del lado del Comité Olímpico Internacional, y considerémoslo un deporte, zanjando la polémica. Y para dejar bien claro hasta qué punto llega la dureza de esta disciplina, Philips ha realizado este «Caesars World of Boxing», ofreciendo un nuevo punto de vista sobre el boxeo.

El boxeo es de esas cosas que gustan o no gustan, de manera extrema. Pocos pueden decir que no lo entienden pero lo aceptan. Su dureza, e incluso violencia, le sitúan en los extremos de la balanza.



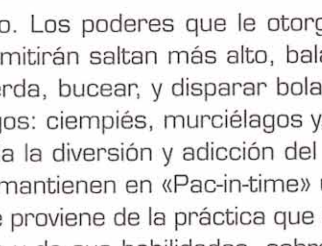
Pero lo que nadie duda es de la enorme disciplina que requiere el boxeo, aunque no sea demasiado conocido el proceso por el que se llega a ser todo un campeón. Philips pretende mostrar su lado lúdicoe ilustrar al respetable sobre las interioridades de este deporte. Y es que lo mejor de «Caesars», está en que no se limita a poner en nuestras manos un arcade, en el que con el dominio de unos cuantos golpes se llegue a pasar el rato. El gran componente estratégico del juego le convierte en un programa en el que planificar del modo más perfecto la política de entrenamientos, combates, etc. Llega a convertirse en una obsesión.

El aspecto puramente arcade –los combates– está algo más descuidado que el resto. Mientras en otros apartados el vídeo digital tiene una gran importancia, durante las peleas la calidad gráfica es digna, pero no muy alta. Aunque el punto más negativo es la dificultad para dominar la técnica de combate. Sin embargo, una vez hechos a ella, tampoco resulta malo. Quizá lo mejor sea la ambientación del programa, contemplado globalmente. La grabación de las películas en los escenarios ideales para obtener unos buenos resultados, el trabajo de los actores, y las voces y efectos, ponen el punto de calidad en un buen trabajo. Si se mejorase el aspecto arcade, tendría más enteros.

68

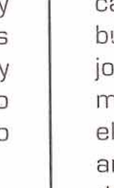
F.D.L.





por escenarios del mundo real: un bosque, un poblado, un castillo... y sus movimientos se han ampliado extraordinariamente pudiendo hacer ahora de todo. Los poderes que le otorgan los círculos mágicos le permitirán saltan más alto, balancearse pendiente de una cuerda, bucear, y disparar bolas de fuego contra sus enemigos: ciempiés, murciélagos y, cómo no, fantasmas.

Toda la diversión y adicción del comecocos de toda la vida se mantienen en «Pac-in-time» unidos a una gran dificultad que proviene de la práctica que exige el control acertado de Pac y de sus habilidades, sobre todo al balancearse en la cuerda. Los gráficos y la música son en muy agradables, se deja jugar bastante bien, las animaciones son graciosas y están muy bien realizadas, por lo que es un producto de mucha calidad. Entretenimiento inócuo siendo un juego ideal para toda la familia.



C.S.G.

...y además

LA FUERZA ESTÁ ALGO DEBILUCHA

REBEL ASSAULT

V. COMENTADA: 3DO
ARCADE

DAMAGE | PILOTS | SCORE

¿Qué decirse de «Rebel Assault» a estas alturas? Pues eso. Pero claro, cuando se habla de una nueva versión, la cosa cambia. Y es la de 3DO la que ocupa nuestra atención. Una versión que resulta algo más decepcionante de lo esperado, ya que la calidad gráfica no es muy elevada, y eso siempre afecta al conjunto. Sin embargo, «Rebel Assault» siempre será «Rebel Assault», es decir, un gran arcade basado en una trilogía cinematográfica, archipopular en el mundo entero.

¿Es ésto suficiente garantía para considerar esta versión como un buen juego? Pues siendo sinceros, no. Pero al menos es adictivo –y bastante difícil–, entretenido y de factura bastante notable. Sencillamente «Rebel Assault».



TENSIÓN MENTAL

GO

DISPONIBLE: CD-i
INTELIGENCIA

Sobre un juego de tablero pasado a soporte informático, apenas es necesario comentar nada. Los ejemplos están en los miles de programas dedicados al ajedrez, que adornan su acción con gráficos de todo tipo, efectos sonoros, etc. pero cuya esencia sigue siendo la misma de siempre del juego tradicional.

En este caso, «Go» es un juego conocido, consistente en capturar las fichas de un rival –máquina o jugador humano– mediante diversos movimientos, cuya estrategia es parecida, relativamente, a la de las damas, aunque bastante más compleja.

Una intro que relata la historia del «Go», visualización de reglas de juego, opciones de uno o dos jugadores, diversos tamaños de tablero, etc., completan el conjunto de un CD indicado para aquellos que gusten de algo más que disparar.



...y además

LO SIMPLE ES LO MEJOR

DIMO´S QUEST

DISPONIBLE: CD-i
HABILIDAD



«Dimo´s Quest» viene a ser al CD-i, lo que la mantequilla a la tostada. Algo simple pero delicioso. Y es que hablamos de un juego que no se complica la vida para nada. Varios escenarios, que se corresponden con los numerosos niveles del juego, en los que hay que recoger unos objetos, abrir unas puertas y llegar a un lugar por el que accederemos a la siguiente fase. Un programa que recuerda muchos juegos basados en premisas similares: un pequeño protagonista que debemos llevar por el camino correcto hasta la salida. Con una pizca de estrategia, calidad global notable y adicción a prueba de bomba.

QUÉ CARNICERÍA DE PROGRAMACIÓN



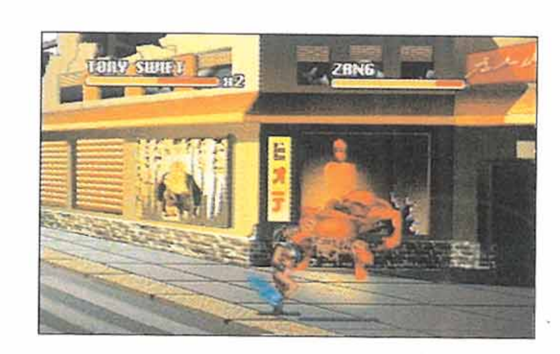
COSMIC CARNAGE

DISPONIBLE: SEGA MD 32X
ARCADE

¿Otro juego de lucha? Pues, sí señor. ¿Muchos personajes? Bueno, el número no está mal.
¿Algo novedoso y destacable? Pues unos efectillos de zoom, y la variedad del diseño de los luchadores.
¿Qué tal los movimientos? Bruscos, no muy logrados... bastante malos.
¿Golpes especiales? Por supuesto.
¿Y son espectaculares? Pues... los enemigos hacen mucha pupa con ellos.
¿Bonitos gráficos? Mediocres, para qué se va a decir otra cosa.
¿Y el sonido? Psé, los efectos son lo mejor... y tampoco son nada del otro mundo.
¿Qué tal responde el pad? Poco más o menos, cuando quiere, no muy bien.
¿Nivel de dificultad? De todo hay en la viña del Señor, pero imposible tampoco es.
¿Es un juego recomendable? No mucho.
¿Es un buen cartucho? Como si todavía no hubiera quedado claro...

¡Cuánta crueldad!

MUTANT
RAMPAGE. BODYSLAM





DISPONIBLE: **CD-i**
PHILIPS
MEDIA/ANIMATION MAGIC
ARCADE

Vídeo digital, escenas de dibujos animados... muy bien todo. Buena factura, buen sonido... ¿y el juego? En algún sitio debía estar el fallo.
"Año 2068... ¡Los mutantes se han apoderado de todo!...el BodySlam, un torneo cuerpo a cuerpo,sin tregua, que se juega en las calles, y es observado por millones de personas a través de la red internacional de comunicaciones, Cybernet... tres humanos: el poderoso Daemon Stone, la ágil Tory Swift y el contundente Rack Saxxon, preparados para luchar contra los diez equipos de mutantes". ¿Suena bien? No es más que un pequeño extracto de las instrucciones del juego. Uno lee esto y dice: "¡guau, este juego debe ser algo grande!". Una gran decepción, porque un jugador normal y corriente, que no sea excesivamente purista ni puntilloso, no necesita de la última maravilla del software para pasar un buen rato. Pero no es menos cierto que tampoco necesita sufrir un encuentro con «Mutant Rampage».
Un CD soso, típico y tópico, cuyas mejores bazas son las que no tienen nada que ver con el juego.
Pobre, contemplado globalmente, ofrece unos gráficos normalitos, unas animaciones de los personajes malas, unos fondos que lo único que provocan es confusión, y una jugabilidad tan baja como el resto. Su desarrollo se ha visto mil y una veces en cientos de programas. Y no es que le tengamos especial aversión a este título, por Dios. Pero a estas alturas, la mayoría de aficionados a los juegos saben bastante como para que no les den gato por liebre. Los muy, pero que muy fanáticos le encontrarán su lado positivo. Lo mismo nos hemos levantado hoy crueles.

39

F.D.L.

Dias de furia

FATAL
FURY SPECIAL

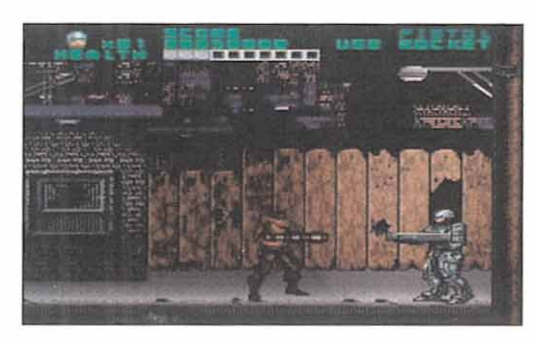
TAKARA
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE DE LUCHA

He aquí la que sea probablemente una de las conversiones más esperadas durante mucho tiempo. De recreativa a Neo Geo, y ahora en Super Nintendo, la tercera parte de «Fatal Fury» desplega todo su poderío en 24 megas repletos de acción. Pero lo que tenemos en nuestras manos es una versión incompleta, y no es que en Takara estén engañando a nadie, sino que la versión original japonesa ocupaba 32 megas; y para hacer la reducción se han tenido que eliminar luchadores. Pero, no obstante, la calidad sigue siendo superior, no es tan impresionante como la recreativa, pero mantiene toda su adicción e interés gracias a unos movimientos perfectos, decorados con triple fondo y el movimiento, y una variedad de golpes alucinantes,

Dos colosos frente a frente

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR





INTERPLAY
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V. Comentada: **SUPER NINTENDO ARCADE**

Cualquiera de los dos protagonistas de este juego ya saben lo que es aparecer en un ordenador o consola, ya que no es el primer arcade en el que los manejamos, y tampoco será el último.

Ahora le toca el turno a Robocop, cuya misión es destruir a la computadora Skynet y a su ejército de terminators antes de que acaben con la raza humana, lo que constituye un argumento "tremendamente" original. Como también lo es el desarrollo del juego: un arcade de destrucción multiarma constituido por quince misiones con enemigo final, en las que ayudaremos al policía metálico a llevarse por delante todo lo que se le ponga por delante. El arcade se complementa con las plataformas que harán que nuestro androide vigile la precisión de sus saltos y ponga a prueba su habilidad y la nuestra. Y para que no sea tan repetitivo también hay fases de puntería al estilo «Operation Wolf» que requerirán acabar con un cierto número de enemigos para concluirlas.

La dificultad es elevada, pero por suerte contamos con numerosos objetos repartidos por las distintas fases que nos otorgarán armas, vidas o nos recargarán nuestra barra de energía; y la inclusión de passwords nos evita la repetición de fases que ya pasadas. Todo el blindaje de Robocop se ignora si vemos la habilidad con que se mueve, salta y trepa por escenarios de fondo dotados de un scroll muy suave y ambientación musical y sonora perfecta.

La calificación, bastante bueno y entretenido, pero con diferencias entre ésta versión y la de Mega Drive, siendo distintos juegos.

60

E.R.E.



que por cierto salen casi a la primera. Se mantienen muchos luchadores de anteriores partes y se añaden algunos nuevos, mientras que para los que les sea familiar la serie verán desaparecer otros. Sigue habiendo dos planos en los que se mueven los luchadores, saltando de uno a otro y realizando golpes especiales durante dicho salto; además hay condiciones atmosféricas que realzan la vistosidad de la acción. Los modos de juego son para un jugador, para dos o bien el modo contrarreloj en el que tendremos que eliminar el mayor numero de contrarios en el menor tiempo. Mejores gráficos, buenos efectos sonoros, más golpes y luchadores nuevos para cerrar una de las mejores series de juegos de lucha con un arcade que supera a sus predecesores en casi todo.

89

C.S.G.

...y además

LA MANIPULACIÓN DE BOWIE

JUMP

V. COMENTADA: PC CD ROM MULTIMEDIA



«The David Bowie Interactive CD ROM», o cómo manipular al popular artista sin moverse del asiento. Una experiencia diferente, que sumerge al usuario en un microuniverso audiovisual, en el que montar vídeos musicales, trastear con samples y cotillear en lo que se supone es la intimidad del cantante, se presenta como una tentación, casi irresistible.

Bien en cuanto a diseño y originalidad, no cuanto a desarrollo, Jump se une al hermano mayor de Mac, y a esa pequeña avalancha en la que artistas de renombre se han vuelto los nuevos gurús del multimedia. Lo peor de todo es que los requisitos del sistema son bastante peliagudos, si queremos sacar provecho del CD: un lector rápido, ocho megas de RAM y Windows con paleta de miles de colores.

A LA RICA CONVERSIÓN

CLAY FIGHTER

V. COMENTADA: MEGA DRIVE ARCADE

Mr Frosty ataca de nuevo, por partida doble. Por un lado, Super Nintendo y «Judgment Clay»; por otro, la adaptación a Mega Drive de la primera parte del juego.

Adaptación notable, pero que no llena. Buenos gráficos, pero animaciones poco logradas. Divertido, pero no tan hilarante como el original.

En conjunto, pese a resultar un buen trabajo y un buen juego de lucha, resulta inevitable la comparación con la versión Super Nintendo que, al menos en nuestra modesta opinión, supera a la presente en casi todo.

La jugabilidad es alta, eso sí, y la variedad de golpes digna de mención. «Clay Fighter» resulta, en definitiva, un entretenido beat'em up, con el que los usuarios de Mega Drive contemplarán la lucha desde un punto de vista diferente al habitual.





Código Se

DOOM 2 (PC/PC CD ROM)



¡Hala! ¡Cuánto tiempo sin hablar de «Doom 2»! ¿verdad?
Pero, ¿todavía quedan trucos para el juego?, os preguntaréis asombrados. Y si no os lo preguntáis, lo decimos nosotros. Pues... sí y no. Vamos, que esto más que un truco, sirve para que todo acabe de una vez por todas. Dicho más claro, que este es el modo de matar al enemigo final.
Si habéis llegado hasta el último nivel –seguro que con algún truco, pillastres, no nos engañéis. No existe nadie capaz de llegar hasta aquí a pelo– ya habréis observado que estáis poco menos que en el infierno, ¿a que sí? Pues bien, lo único que hay que hacer es, al entrar, activar el interruptor de la calavera que está en la plataforma superior para que todos los monstruitos empiecen a aparecer. Pero esto ya lo sabéis. Cuando hayáis arrasado absolutamente a todo bicho viviente, tendréis que bajar hasta la zona de lava y activar el ascensor que hay enmedio del terreno. Subid en él. ¡Vamos, sin miedo! Perfecto, ya estamos subiendo y... ¡atención! ¿Tenéis el lanzacohetes a punto? Buenos chicos. Pues un segundo antes de que el ascensor alcance su altura máxima, afinad la puntería y disparad justo en el entrecejo de la horrible cara que tenéis ante vosotros, es decir, en la parte que queda visible de su cerebro.
Recordad que esto se debe hacer antes de llegar al tope de altura, no depués. Hará falta algo de práctica, sí, pero nadie duda de vuestras habilidades. Bueno, pues eso, que si acertáis tres veces al bichejo, «Doom 2» ya será historia para vosotros.

THEME PARK (PC/PC CD ROM)





¡Dinero, dinero, dinero...! Siempre pensando en el dinero. Y no lo decimos porque en «Theme Park» éste sea nuestro objetivo principal. Si lo sabemos. Pero, vaya, vaya, que nos escama tanto interés por el vil metal... En fin, a lo que importa. Y lo que importa no es otra cosa que... el dinero, sí, vale. Dinero que se puede ganar a troche y moche en el juego, y que a lo mejor os estáis perdiendo por no haber probado cosas tan interesantes como ésta.
¿Sabíais, ustedes vosotros, que muchos de los puestos de comida en «Theme Park» pueden vender el doble, con una sencilla estratagema? Todo consiste en hacer que el puesto en cuestión se encuentre justo entre dos caminos. Pero justo, justo. Es decir, abrimos un camino normalmente, y colocamos frente a él una hamburguesería, por ejemplo. Pues bien, inmediatamente detrás, hay que construir otro, dejando tan sólo el palmo de terreno necesario para que la construcción encaje, igual que un sandwich.
A partir de ahora, los clientes acudirán en masa, por delante y por detrás y, aunque no los veáis, estarán comprando deliciosas viandas y llenando sus infames tripillas entre atracción y atracción.
Probadlo si no nos creéis. Y si no lo conseguís a la primera, seguid intentándolo. Nadie ha dicho nunca que hacerse rico sea fácil...

THE CHAOS ENGINE (PC)

¿Qué? Dificilillo, ¿verdad? Pues sí, hombre, sí. «The Chaos Engine» es un poquito "difídil", pero para que se haga más asequible, ahí van unos cuantos maravillosos códigos de fase, que podéis probar o no, eso ya es otro asunto, pero que ayudan lo suyo.

MUNDO 1:
•HHGGFFDDCCBB........Thug/Preacher..50 000 créditos
•TTTTTTTTTTTT...Mercenary/Gentleman....45 000 créditos



MUNDO 2:
•2F#8Q55KKQNH...Navvie/Gentleman...50 000 créditos.
•0WHS5PX3835F...Mercenary/Thug...40 000 créditos.

MUNDO 3:
•C4HNWRH86B18..Navvie/Gentleman...34 000 créditos.
•8H8BK0SWQY7H.....Thug/Preacher.....30 000 créditos.

MUNDO 4:
•HMWNVY0WB019..Navvie/Gentleman...33 000 créditos.
•P28BKM6XMWWK...Thug/Preacher...30 000 créditos.

Nota: Importante aviso –que nadie nos llame traidores...–. Estos códigos son válidos, únicamente, para modalidad de un jugador. El personaje nombrado en primer lugar es el que controla el jugador, y el nombrado en segundo, el que maneja la máquina. Y ya está.

MORTAL KOMBAT II (SUPER NINTENDO)

Hombre, lo que os vamos a contar ahora, como truco pues... vamos, que no tiene demasiada utilidad. Ahora, eso sí, es una curiosidad de lo más extraña. Y es que resulta gracioso comprobar cómo, a veces, los programadores también se

```
10 REM CARGADOR DEL BLAKE STONE.
20 REM PARA MICROMANIA POR P. F. G.
30 DIM D%(145):M=1:FOR C=1 TO 9:READ A$
40 FOR I=1 TO 32 STEP 2:X=VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))
50 S=S+X:D%(M)=X:M=M+1:NEXT I,C
60 IF S<>11754 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CREARE EL BLKSTONE.COM"
80 PRINT "CARGALO ANTES DEL JUEGO Y TENDRAS ENERGIA,VIDAS Y
BALAS INFINITAS"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"BLKSTONE.COM",1
110 FIELD #1,1 AS A$:FOR I=1 TO M:LSET A$=CHR$(D%(I))
120 PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
130 DATA "EB2F80FC007525501E8CD82D23318ED8"
140 DATA "813EBF25FF0E7512C706BF25EB02C706"
150 DATA "4DBAEB02C70607EFEB021F58EA000000"
160 DATA "00B81035CD21891E2D018C062F01BA02"
170 DATA "01B81025CD21BA5201B409CD21BA3101"
180 DATA "CD27436172676120656C20424C414B45"
190 DATA "2053544F4E450D0A50617261204D6963"
200 DATA "726F6D616E696120646520506162616C6F"
210 DATA "20462E47240000000000000000000000"
```

```
20 REM Cargador de CHAOS ENGINE por J.P.S.
50 N$="CCHAOS": NB=120: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego. Conseguirás"+CHR$(13)+"vidas infinitas."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB3F90EB3790FA1E558BEC8E5E068B2EE7018EDD", 2638
64001 DATA "813E9645A16C751DC6069645B8C7069745FFFFC6", 2565
64002 DATA "069C45B8C7069D45FFFF2EC7060601EBFB5D1FFB", 2475
64003 DATA "EA00000000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86", 1955
64004 DATA "000E1FA33D01891E3F0129C98ED9C70684000601", 1446
64005 DATA "8C0E8600BA4101595B581FFBCD27000000000000", 1334
```



aburren y se deciden a ingeniar pequeñas chorradas para que los más astutos se dediquen todo el tiempo a descubrirlas –¿somos nosotros astutos?, es la pregunta–. Y si queréis contemplar una de esas pequeñas vaciladas, lo único que tenéis que hacer es poner el cartucho en la Super Nintendo –evidente–, encender la consola –obvio– y en este momento, pulsar los botones L y R –más obvio aún que son los anteriores– y, ¡caramba!, ¿quienes son esos personajillos que aparecen por ahí? ¿Los llegáis a reconocer? Pues claro, hombre, son el famoso Goro y su gran amigo Shaoh Khan haciendo de las suyas.
Bueno, ya está, no hay más que comentaros. Pues eso. En el próximo número más y mejor en Código Secreto.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis mandarnos una carta a :

Código Secreto

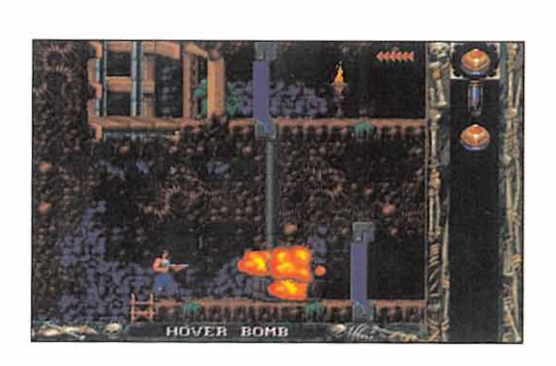
MICROMANIA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

EL LENGUAJE DE LAS ARMAS

BLIZZARD/INTERPLAY
Disponible: PC
ARCADE

BLACKHAWK

Para el príncipe Kyle Blackhawk lo único realmente imprescindible es su arma, porque ganas de luchar y combatir no le faltan a la vista de la decisión con que avanza por las cavernas y pasadizos. Disparar, recargar y volver a disparar, y un goblin menos en este mundo. Para acompañar a Blackhawk en su aventura lo único que tenemos que hacer es asomarnos al interior de este entretenido arcade de Interplay. Inspirado en los clásicos, rezuma adicción por los cuatro costados y además el tan de moda componente de violencia gráfica.



Es inevitable que continúen apareciendo arcades día tras día. Es un género que produce los juegos más divertidos y adictivos que hay, sin ninguna duda, además de ser uno de los que más tradición y títulos tienen en su haber. Nadie se puede resistir a jugar una partida a cualquier arcade, lo que le asegura entretenimiento instantáneo durante el transcurso de la misma sin tener que leerse interminables manuales, estar atento a montones de indicadores o

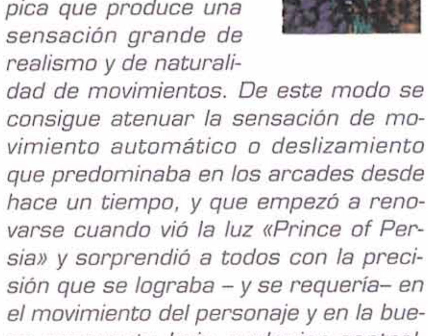
MOVIMIENTOS ESTEREOTIPADOS



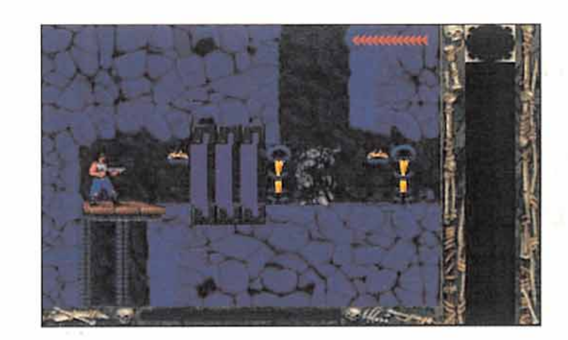
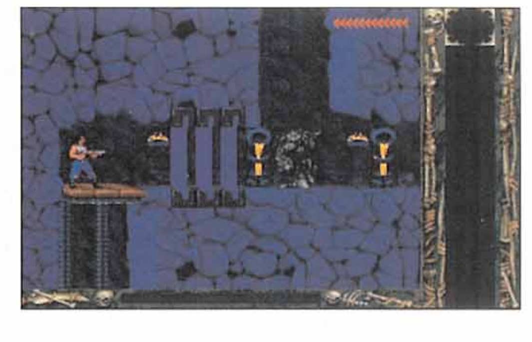
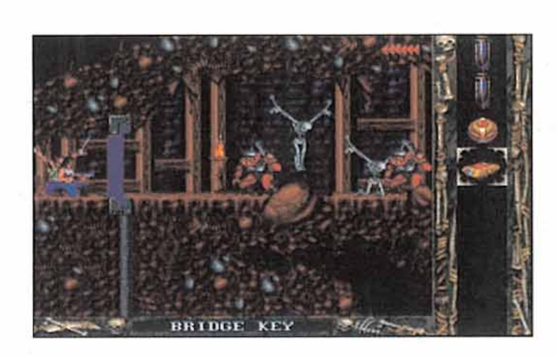




Si pasamos a cámara lenta todos los movimientos del protagonista descubriremos el detalle con el que están realizados, pues se descomponen en varios fotogramas que generan una animación muy suave. Tanto los saltos como las carreras o el acto de disparar son buenos y bien conseguidos. Igual que lo son los de «Prince of Persia» o «Flashback», con los que mantiene un parecido bastante claro y evidente.



Digamos que los personajes se mueven igual, y no hace falta ser muy observador para darse cuenta. Quizá sea porque utilizan la misma técnica de animación rotoscópica que produce una sensación grande de realismo y de naturalidad de movimientos. De este modo se consigue atenuar la sensación de movimiento automático o deslizamiento que predominaba en los arcades desde hace un tiempo, y que empezó a renovarse cuando vió la luz «Prince of Persia» y sorprendió a todos con la precisión que se lograba – y se requería– en el movimiento del personaje y en la buena respuesta bajo cualquier control. Todos éstos aspectos están presentes en «Blackhawk» sin mejorar nada ni aportar nada revolucionario, pero cumpliendo su cometido, que no es otro que entretener y divertir.



usar miles de teclas. Es el puro placer de avanzar por pasillos y pasillos disparando contra todo lo que se mueva, accionando resortes y cogiendo objetos.

INSTINTO BÁSICO

Podemos hablar todo lo que queramos sobre el juego, anunciado desde mediados del año pasado, pero podemos resumir diciendo que se trata de un arcade de disparar. Manejamos a un soldado que ha de avanzar a través de cuatro zonas, eliminando enemigos, buscando el final del nivel. Cada vez que atravesemos una parte de la fase se nos dará un password para continuar la partida.

El arma de que disponemos al principio es una escopeta que Kyle recargará cada vez que dispare, y se irá mejorando conforme avancemos en el juego. El recorrido no es lineal sino que está salpicado de escaleras, ascensores, grandes simas que habremos de saltar y lugares a los que accederemos mediante el uso de determinados objetos –levitadores–. Otros objetos que nos encontraremos serán llaves, pócimas que recargarán nuestra energía y tres tipos de bombas que usaremos para abrir puertas, destruir generadores o acabar con enemigos muy resistentes. Los enemigos, el aspecto desagradable y divertido del juego, son en general goblins de distintos colores, monstruos pétreos, plantas carnívoras, arañas-mina y humanos traidores. En el otro lado se encuentran los pobladores de nuestro sojuzgado pueblo, cautivos en mayor o menor medida del poder de Sarlac, el malo de la película. Los androthi, ese es el nombre de nuestro pueblo, nos darán mensajes claves para nuestra misión y objetos para avanzar en ella.

LO BUENO: Los movimientos del personaje, la facilidad con que se pasan las primeras fases y la inclusión de passwords, son los mejores ingredientes de un arcade más.

80

LO MALO: Tras unas cuantas fases el desarrollo se vuelve algo monótono, en parte por la escasa variedad de enemigos y las similitudes entre los decorados.

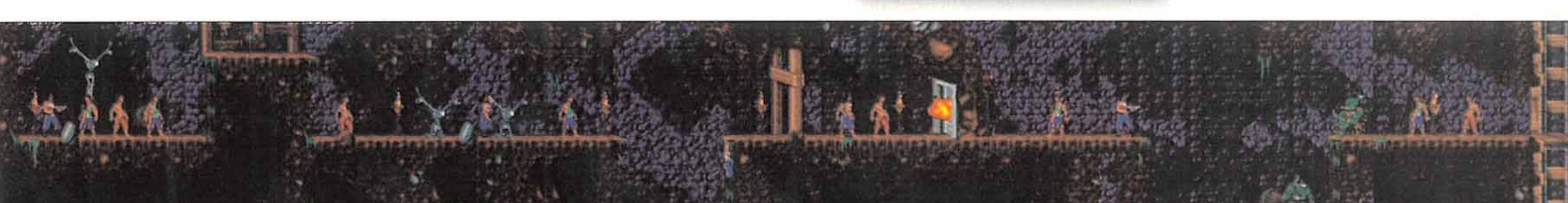
UN AUTÉNTICO ATLETA Y MERCENARIO

Correr, saltar y matar van a ser los tres cometidos principales que realizaremos. Kyle es un atleta, un mercenario en plena forma, capaz de grandes proezas atléticas. Le veremos saltar, engancharse por los pelos al borde del precipicio, rodar por el suelo, ocultarse entre las sombras, correr y disparar, sobre todo disparar. Al usar sus armas y hacer impacto en los enemigos, éstos caerán fulminados en un charco de sangre y miembros, lo que también ocurrirá si disparamos contra los prisioneros que morirán de forma espectacular y cruel. Llama la atención que Kyle pueda disparar hacia adelante y hacia atrás, ésto último sin mirar exhibiendo despreocupación y hasta chulería.

Metidos en gestos destaca la precisión con que realiza nuestro héroe sus movimientos, muy animados y suaves, respondiendo perfectamente a los controles.

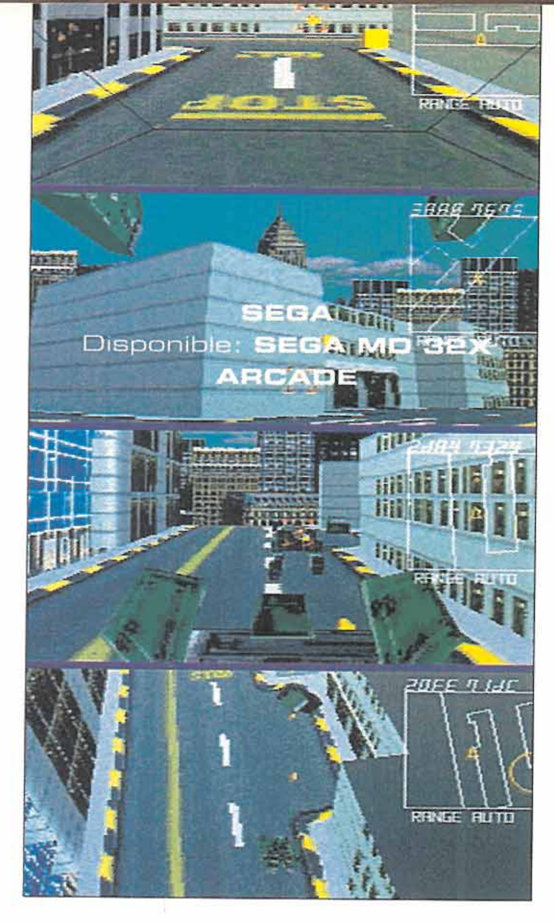
En cuanto a otros aspectos técnicos del juego, decir que el scroll se realiza pantalla a pantalla, en cualquier dirección y los efectos de sonido son constantes. El desarrollo de la acción es rápido, la dificultad es creciente y bastante adecuada y lo convierten en un juego bastante divertido.

C.S.G.



METAL HEAD

Siguiendo la moda cibernética, el penúltimo programa en tener como protagonistas a robots de descomunal tamaño llega de la mano de Sega y en soporte 32X. «Metal Head» se presenta para recoger su trocito del pastel, y de paso seguir incidiendo en las –teóricas– novedosas prestaciones y posibilidades de los 32 bits. ¿Se ha puesto Sega, por fin, en el camino correcto para afianzar este hardware?

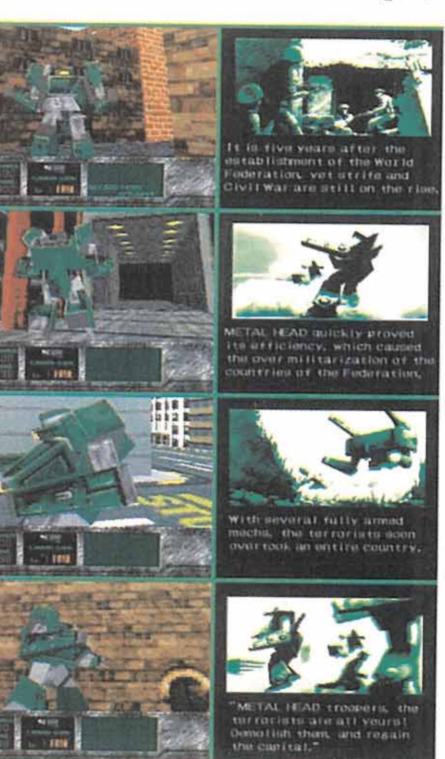






No tan duro

La primera impresión no deja de ser grata. Unos enormes personajes, diferentes perspectivas de juego, un argumento atractivo... «Metal Head» presenta una apariencia que le puede convertir en uno de los impulsores definitivos del 32X. En esencia, la tarea se realizará circulando por distintos escenarios en 3D. El objetivo fundamental consistirá en localizar y destruir unidades enemigas, que podrán ser robots, parecidos al que nosotros manejamos, pequeños carros de combate, diferentes vehículo, asaltar bases enemigas...



Sobre el papel, es una buena idea. Sobre la pantalla, no queda tampoco mal, pero no deja de resultar un poco decepcionante.

3D EN ACCIÓN

«Metal Head» utiliza de manera muy eficaz algunas posibilidades gráficas del 32X como texturas, o la introducción de escenarios 3D con resultados notables.

A los mandos de nuestro gigantesco robot, circular por las calles de una gran ciudad, eliminando enemigos, no es una idea nueva, pero sí lo suficientemente atractiva como para ofrecer un gran nivel de adicción al jugador. Estructurado en misiones separadas, que se desarrollan de manera lineal, «Metal Head» podría considerarse como un buen arcade para 32X.

A ello contribuyen las variadas y distintas posiciones de cámara, desde la habitual perspectiva subjetiva, en el interior del coloso que pilotamos, hasta una cenital en que observamos como nuestro personaje se mueve con entera libertad por el trazado urbano, en busca de los objetivos que tenemos que conseguir aniquilar, aunque luego las animaciones no son nada del otro mundo, cosa que hay que decir.

Tiene un sonido muy aceptable, pero no excesivamente logrado, en el que algunas digitalizaciones de voces ocupan un papel muy destacable, cierran el círculo que va a proporcionar a todo el conjunto una calidad bastante digna.

UN DESARROLLO MONÓTONO

Pero «Metal Head» tiene un handicap: a la larga, se convierte en un juego plano, monótono. Cuando se juegan dos o tres misiones, ya sabemos qué vamos encontrar. Y esto es lo que relega a «Metal Head» a un puesto secundario en el software de 32X. La jugabilidad deja paso a una acción rutinaria. La adicción cae bastantes enteros y la consecuencia es que se tiende a utilizar cada vez menos el juego.

32X puede ser un hardware con infinitas posibilidades. Pero hay que sacar partido de las mismas. No basta con explorar nuevas opciones en gráficos, diseño o interacción. Hay que crear algo que le llene. Y «Metal Head» lo consigue un rato, pero no el suficiente.

Un buen cartucho, no cabe duda. Pero podía haber sido mucho mejor.

F.D.L.

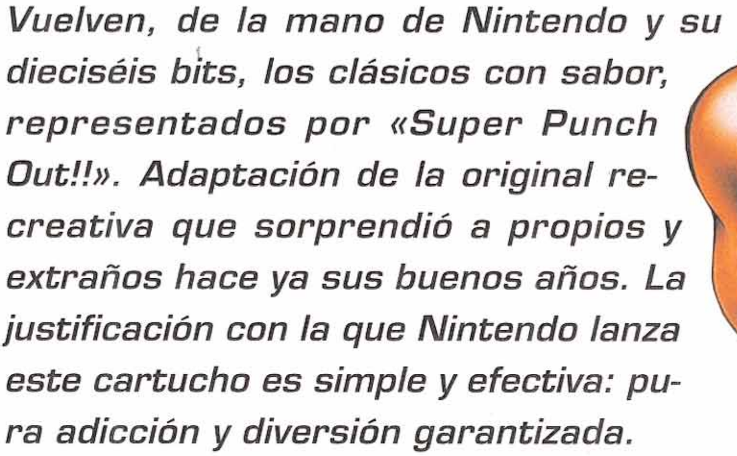
LO BUENO: «Metal Head» logra sacar partido del nuevo hardware de Sega en todo lo relacionado con los gráficos. Unas texturas notables y distintas posiciones de cámara, son lo más notable del juego.

71

LO PEOR: Reiterativo a la larga, su nivel de adicción no llega hasta donde debería. La jugabilidad no es mala, pero tampoco como para echar las campanas al vuelo. Algo soso, en líneas generales.

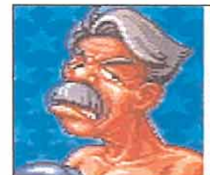
SUPER PUNCH-OUT

COMPAÑIA
Disponible: **SUPER NINTENDO**
ARCADE



Vuelven, de la mano de Nintendo y su dieciséis bits, los clásicos con sabor, representados por «Super Punch Out!!». Adaptación de la original recreativa que sorprendió a propios y extraños hace ya sus buenos años. La justificación con la que Nintendo lanza este cartucho es simple y efectiva: pura adicción y diversión garantizada.

Un golpe de campeón

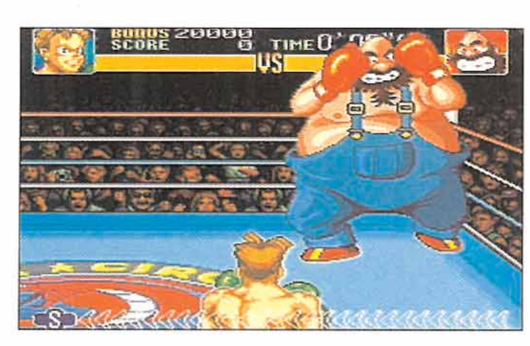
     

Evidentemente, original no puede ser demasiado. Cualquier juego pierde esa frescura cuando se trata de una versión. Pero «Super Punch Out!!» es un cartucho que no basa su potencial en este tema. Ni siquiera en la grandilocuencia de megas, la complejidad exagerada de juego, ni nada parecido. «Super Punch Out!!» es tan directo como un golpe ganador.

SOBRE LA LONA

Un juego de boxeo con sprites gigantescos. Así es como se podría resumir la esencia de este cartucho. Pero tiene mucho más, como un nivel de adicción extraordinario, una jugabilidad brutal y, sobre todo, una capacidad de divertir alucinante.

El desarrollo es sencillo. Existen cuatro campeonatos diferentes: Minor Circuit, Major Circuit, World Circuit y Special Circuit. Cada uno de ellos sólo es accesible consiguiendo el título de campeón del anterior. Al aumentar la categoría, aumenta la dificultad. Existen dieciséis boxeadores que se interponen entre el título de campeón absoluto y nosotros. Cada uno de ellos posee una técnica especial y personal de entender el boxeo. Descubrir esta técnica, y saber cómo contrarrestarla, es lo necesario para llegar a la victoria final. No varía nada la pasmosa sencillez en los controles y la manera que engancha el juego. Se puede pensar que dieciséis combates son muchos y que al final la rutina y el aburrimiento pueden hacer mella en el jugador. Pues no. Como cada personaje al que nos enfrentamos es diferente al anterior o posterior, llegar a la reiteración es casi imposible. Siempre es boxeo, sí, pero también un combate nuevo.





¿DEPORTE O ESPECTÁCULO?

No se puede calificar «Super Punch Out!!» como un programa muy deportivo. Tampoco se trata de entrar en la polémica de si hablamos de un deporte o un espectáculo. Se ha pretendido elaborarlo con todas las de la ley, y además ha resultado uno de los mejores cartuchos de la temporada. Un juego que respira acción y adicción por los cuatro costados. Todo esto no podría ser así si no estuviera dotado de una calidad técnica excelente. Y eso que no posee ninguna innovación especialmente reseñable, quizá por que tiene unos gráficos que resultan notables, o porque su sonido es el ideal; y, sobre todo, por que es muy sencillo de manejar. Todo se basa en la estrategia de ataque y defensa. No hay unas combinaciones de movimientos complicadas, ni golpes imposibles. Pero está el "Super Punch", que da nombre al juego, y que resulta demoledor. Un golpe en la diana que se convertirá en todo un éxito.

***LO BUENO:** Un juego sencillo, atractivo y adictivo como pocos lo han sido. Es tan simple en su concepción que llega a asustar, y nos ofrece unos excepcionales resultados.*

90

***LO MALO:** Algo más de fluidez en las animaciones no le habría ido nada mal, y quizá algún detalle como el cambio de escenario habría sido de agradecer.*

F.D.L.

FÚTBOL







Phillips no podía haber escogido mejor tema para realizar una base de datos interactiva que mostrara, de manera contundente, las virtudes de su CD-i. Un programa cuyo "leit motiv" es el balón y que abarca desde la historia de tan popular deporte, hasta los acontecimientos más significativos relacionados con el mismo. Un CD que hará las delicias de los hinchas, y de los aficionados al multimedia en general.

Balones y Multimedia

Lo que el usuario debe esperar encontrar en «Fútbol» es algo evidente. Pero que nadie se confunda, pensando en un tipo de juego deportivo, tanto arcade como estratégico.

«Fútbol» es una base de datos que, entre la historia y las anécdotas, ofrece una visión muy amplia y genérica de lo que es uno de los deportes más populares del mundo.

¿QUIÉN INVENTÓ EL FÚTBOL?

La palabra es interactivo. «Fútbol» basa su desarrollo en sencillos e intuitivos menús e iconos.

El menú principal ofrece cuatro alternativas; a través de ellas se puede empezar a conocer mejor el deporte del balompié: historia, reglas, jugadores estrella y penaltis. La última opción es un pequeño juego –después de todo, hay que decir que sí existe un juego–, cuyo desarrollo es fácil intuir: lanzamientos desde el punto de penalti. Pero lo curioso de esta opción es que está protagonizado por un portero muy especial: Jean Marie Pfaff, uno de los mejores guardametas de toda la historia, fichado por Phillips. En el resto –reglas, historia, etc.– es posible encontrarse con datos que, no por poco conocidos, dejan de ser ilustrativos sobre este deporte.

Como respuesta a la pregunta ¿quién inventó el fútbol?, se sabe que la forma como se le conoce hoy se la dieron los ingleses. Pero no es algo del dominio público que en antiguos documentos chinos aparezcan algunas de las primeras referencias a un juego en la que varios deportistas utilizaban una pelota.

HISTORIA VIVA

Quizás el apartado de los jugadores estrella es de los más atractivos en «Fútbol». Podremos encontrar, y observar en documentos de archivo, a futbolistas de la categoría de Cruiff, DiStefano, Puskas o, cómo no, el mismísimo "o rei", Edson Arantes do Nascimento –Pelé–.

Hablando de grabaciones y filmaciones, es obligado hacer referencia al vídeo digital, posible principal característica de «Fútbol».

Todos y cada uno de los temas que se tocan en el programa, tiene su correspondiente vídeo –el Mundial USA 94, los futbolistas, las reglas, los fichajes más caros, etc.–, que demuestra la gran labor de investigación y documentación seguida para el desarrollo del CD, y que ofrecen imágenes de alta calidad, aún en aquellas grabaciones que tienen una edad considerable. No hace falta decir que el cartucho de vídeo digital es necesario. Hoy en día es casi imposible observar las evoluciones del gran Pelé en un campo de fútbol; Phillips ha rescatado imágenes que nos demuestran por qué ha sido considerado como uno de los más grandes jugadores de la historia.

Un dato a tener en cuenta es que «Fútbol» resulta más actual de lo que parece. Hay que decir que no es, por ejemplo, una base de datos con los resultados de las ligas celebradas hasta el momento en España. No. «Fútbol» habla de... eso, del fútbol, contemplado genéricamente.

EL FÚTBOL EN ESPAÑOL

Lo que remata la excelente faena de Phillips con «Fútbol», es que se trata de un CD íntegramente narrado en español; hasta en el juego de los penaltis, el mismo Jean Marie Pfaff habla en nuestro idioma. Un dato que muchas otras compañías podrían tener en cuenta. Es un programa deportivo y muestra algunas de las más bellas jugadas de la historia.

«Fútbol» es un programa, en definitiva, al que se le puede calificar de divulgativo, con una calidad técnica muy sobresaliente. Eso sí, realmente a los más fanáticos de este deporte les sabrá a poco.

F.D.L.

LO BUENO: ***Sin duda, la traducción a nuestro idioma de voces y textos, y la calidad de los vídeos. La gran labor de investigación y recopilación de algunos de los mismos es también muy loable.***

80

LO MALO: ***Sabe a poco. En muchos aspectos se queda corto pero, al menos, eso sí, queda compensado por la calidad global.***

BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD-ROM**
En preparación: **PC**

Bullfrog vuela alto

Magic Carpet



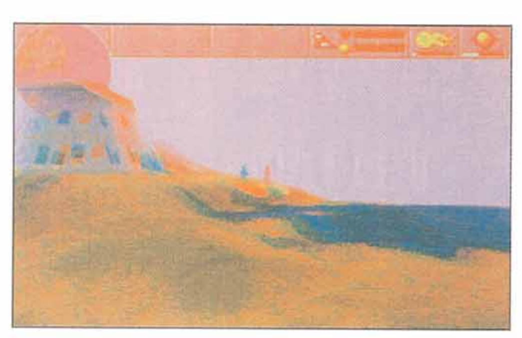
No hay nada más representativo del Oriente de las mil y una noches, que un paseo en alfombra mágica. No tiene motor, sólo la fuerza de la magia la hace desplazarse. Vuela con nosotros por un mundo de ensueño en busca de aventuras y peligros a los que nos llevará nuestra alfombra voladora.

«Magic Carpet» es un grandioso paseo a través de cincuenta mundos. Mundos orientales regidos por fuerzas mágicas y habitados por criaturas monstruosas al servicio de los hechiceros.

El realismo conseguido con los escenarios 3D es impresionante, así como la velocidad y suavidad con que nos movemos en cualquier dirección subidos a lomos de nuestra alfombra voladora.





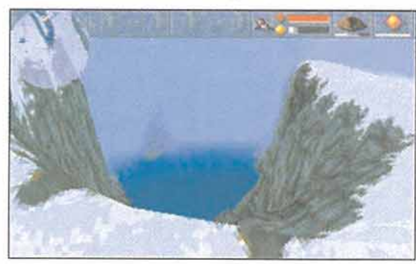


Para poder apreciar el efecto 3D necesitaremos las gafas que el programa incorpora y que es muy bueno en ciertos escenarios.

NUEVOS ESCENARIOS

Cuando todavía no ha pasado mucho tiempo desde el lanzamiento de «Magic Carpet», en Bullfrog ya tienen listo un disco de escenarios que han denominado "Hidden Worlds". Son veinticinco nuevos niveles repletos de enemigos –el original tiene cincuenta–, con hechizos nuevos y con un nivel de dificultad superior. Si los paisajes que veíamos en el juego original eran áridos y desérticos, en este nuevo escenario va a ser todo lo contrario: enormes llanuras y montañas heladas por todas partes, con la nieve como elemento predominante. Asimismo las construcciones se corresponden con la zona climática, siendo distintos a las del primario «Magic Carpet». Aunque lo llamemos disco de escenarios, en principio va a salir este mes en CD, al menos en Inglaterra, y necesitará el programa original para hacerlo funcionar.









El dragón de fuego es uno de los enemigos más temibles con que nos encontraremos en nuestra tarea de liberación.

Cuenta la leyenda que cuando los hombres descubrieron el poder del maná, la fuente de toda la magia, la natural rivalidad por hacerse con el preciado material pasó a encarnizada lucha en cuestión de poco tiempo. La ambición desmedida por su posesión llevó a los mundos a una serie de luchas internas que culminaron en la destrucción del equilibrio que existía hasta entonces.
Nuestra misión será, lógicamente, inclinar de nuevo en nuestro recorrido la balanza hacia el lado del bien.

LA RECOGIDA DEL MANÁ

Montados en nuestra alfombra recorreremos cada mundo eliminando las criaturas malignas que encontremos y recogiendo el preciado maná. Dicho elemento se encuentra repartido a lo largo del mapeado o bien contenido en las criaturas que lo pueblan. Al destruirlas liberarán una cantidad de maná que podremos hacer nuestro para incrementar nuestro poder mágico.
Comenzamos completamente desposeídos de hechizos; simplemente contamos con la ayuda de nuestra alfombra. Las ánforas rojas que hay diseminadas por el mundo nos proporcionarán poderes mágicos que irán en incremento según vayamos liberando mundos. Los primeros hechizos que obtengamos nos permitirán disparar bolas de fuego, convertir el maná neutro en maná de nuestra propiedad, que posteriormente será recogido por nuestro globo, y construir nuestro castillo.
Al crear la fortaleza también aparecerá el globo antes mencionado que se dirigirá a buscar el maná que nosotros hayamos poseído y que llevará al castillo para incrementar nuestro poder. Hay que tener en cuenta que los enemigos intentarán destruir tanto el castillo como el globo para intentar debilitarnos, pero sin dejar de tenernos también a nosotros como objetivo.
Además, contamos con la ayuda de un mapa del mundo que nos indica nuestra posición, la de nuestros enemigos así como del maná y de las construcciones. Nuestra referencia a dicho mapa debe ser constante ya que es de mucha utilidad.

VISIÓN TRIDIMENSIONAL

Subidos en nuestra montura evolucionaremos en todas las direcciones, pues no en vano el juego está realizado tridimensionalmente. La libertad de movimiento es total, no hay ninguna limitación, e incluso no deberemos preocuparnos por si nos estrellamos, ya que hagamos lo que hagamos nuestra alfombra nunca dejará de volar. Sólo debemos estar pendientes de los enemigos y de los objetivos a cumplir: recoger maná, defender nuestro castillo y encontrar ánforas de hechizos.
Las criaturas con que nos vamos a enfrentar son muy variadas y su índice de peligrosidad va desde los hombres de a pie hasta los dragones, esqueletos, trolls



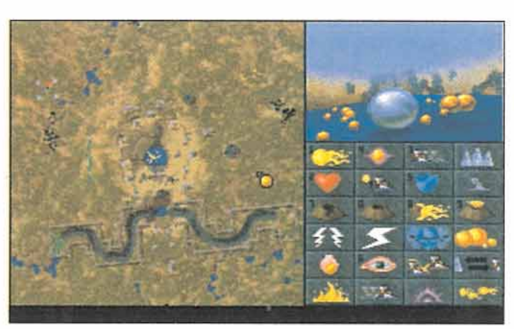


o gusanos gigantes. Sin olvidar a otros hechiceros que aparecerán en fases posteriores y que viajan en una alfombra como nosotros, además de tener también variados poderes mágicos.
Como habréis observado, la magia es el elemento central de este programa, en el que predomina el componente arcade. La lista de los hechizos se encuentra junto al mapa, siendo veinticuatro los conjuros posibles, de los cuales podemos tener seleccionados dos a la vez. Aparte de los tres básicos hay otros que nos proporcionan un escudo, invisibilidad, disparos más poderosos, crean volcanes o terremotos o invocan seres de ultratumba.

LO BUENO: La cantidad de posibilidades de que dispone, tanto de manejo como de visualización, consiguen un considerable realismo 3D.

90

LO MALO: Una vez más, hace falta tener un equipo estratosférico con los componentes más avanzados para disfrutar plenamente del juego.



La pantalla del mapa nos sirve de punto de referencia, así como para seleccionar los hechizos que tenemos disponibles.

MÁS CERCA DE LA REALIDAD

«Magic Carpet» es un arcade en toda regla, que goza de un despliegue técnico excelente. Teniendo presente la necesidad de un equipo potente, es un juego rápido, con un movimiento muy logrado, y una sensación de acción y velocidad bien conseguida. La realización de los gráficos en 3D es buena, y la generación y el movimiento de los polígonos suave. Al acercarse al suelo o a una montaña el pixelado brusco del escenario se atenúa mucho, consiguiéndose un efecto muy natural de continuidad.
Además los ojos no serán suficiente arma para disfrutar de los escenarios, ya que el programa dispone de dos modos de visualización aparte del normal: para uno de ellos usaremos unas gafas 3D incluidas con el programa mientras que el otro exige una habilidad igual a la desplegada para las fotos estereoscópicas, ¿recordáis el "Ojo Mágico"?
Para complementar la jugabilidad y ambientación del juego se incluyen escenas animadas que dejan boquiabierto a cualquiera por la calidad de las animaciones y del sonido

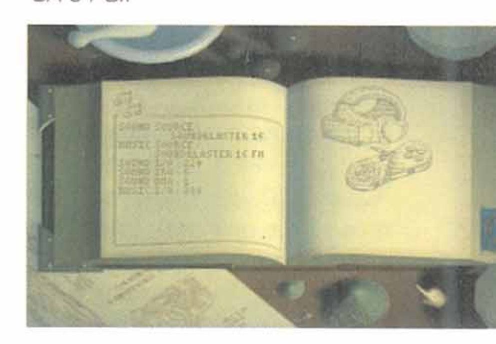
.

«Magic Carpet» va a ser un numero uno. Nosotros confirmamos su calidad

C.S.G.

A UN PASO DEL FUTURO

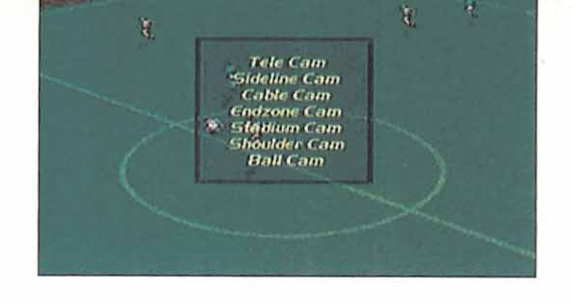
Es más que evidente que cuando en Bullfrog lanzaron «Magic Carpet» estaban haciendo una apuesta de futuro. Más que nada porque el juego soporta accesorios que aún hoy no están al alcance de mucha gente y porque los requerimientos de equipo se alejan mucho de lo que podríamos considerar un ordenador normal.
«Magic Carpet» necesita como mínimo un 486 con 4 megas de RAM y un CD de doble, aunque los gráficos, movimientos y sonido se empobrecen; pero para jugar la versión SVGA adecuadamente se necesita un Pentium con 16 megas de RAM y una tarjeta VESA o PCI.



Pero ahí no queda la cosa. También tiene un modo multijugador a través de red condos a ocho jugadores para lo que hace falta NETBIOS, más de 8 megas de RAM y que nuestro sistema sea de alto rendimiento. Y para que el realismo sea total, también permite que el jugador vaya equipado con un casco de realidad virtual Forte VFX-1 HMD o gafas 3D estéreo. La experiencia debe ser increíble.
Y como colofón disponemos de una utilidad de nombre MapHack que no por menos espectacular deja de ser muy útil: con ella podremos usar cualquier archivo LBM de 256 colores –una imagen, cualquiera que sea, vale– como mapa de la primera fase. Una baza más para que asegurar que «Magic Carpet» tiene mucho futuro por delante.







FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FÚTBOL, Y SÓLO FÚTBOL

Sin duda, uno de los más geniales y aclamados juegos dedicados al fútbol. Es «FIFA International Soccer». En todas y cada una de sus distintas versiones, este programa ha levantado pasiones allí por donde ha pasado. No es de extrañar, por tanto, que haya sido uno de los juegos elegidos por EA para comenzar su andadura por el mundo del 3DO. Pero más que una simple adaptación, hablamos de lo que puede ser considerado como todo un estreno plagado de novedades.

Una renovación casi total es lo que tiene «FIFA International Soccer», en 3DO, de manera general, que va más allá de un simple lavado de cara, como en un principio podría parecer.

Obviamente, la esencia y el desarrollo del programa es similar a la de anteriores versiones, en las consolas de 16 bits y el PC. Pero nada más arrancar las novedades saltan a nuestros ojos, casi sin dejarnos reaccionar. La más evidente, se refiere a todo lo concerniente a gráficos y diseño visual.

LA NUEVA INDUMENTARIA

El rediseño de los jugadores y los campos ha sido total. Un cambio que ha afectado no sólo a los gráficos, sino a toda la perspectiva de juego. Distintas cámaras siguen desde casi cualquier posición el desarrollo de los partidos, desde el pitido inicial al final, sin cambiar las opciones de repeticiones de jugadas, con posibilidad de visualizarlas hacia delante, atrás o parar la imagen.

Vistas laterales, picadas, de seguimiento del balón, etc., están a nuestra disposición, pudiendo variarlas durante el transcurso del partido. Pero claro, lo que prima en los gráficos es el realismo de que han sido dotados. Buena parte de culpa la tienen las texturas aplicadas, casi abrumadoras, en todo lo que se puede contemplar en pantalla.

Ni que decir tiene, tampoco, que una de las cosas por las que se distinguía el juego de EA Sports, el respeto a las reglas reales del fútbol, sigue siendo una de las características principales de la acción, así como las múltiples y variadas configuraciones de equipos, estrategia, etc., puestas a disposición del usuario. Las distintas opciones de competición, desde los partidos de exhibición hasta los más diversos torneos, contando con la posibilidad de crear nuestra propia copa o liga, hacen de «FIFA International Soccer» uno de los más completos simuladores –ya que va más allá de lo que es un sencillo arcade– del deporte rey vistos sobre cualquier máquina.

LO BUENO: ***Los gráficos en particular, y el diseño en general, hacen de «FIFA International Soccer» para 3DO uno de los mejores programas de fútbol de la historia.***

86

LO MALO: ***El sonido, y que algunos usuarios puede que no lleguen a acostumbrarse del todo a las distintas perspectivas de cámara.***

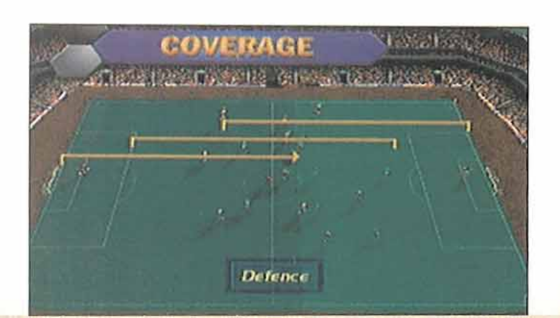
GOLAZO DE EA SPORTS

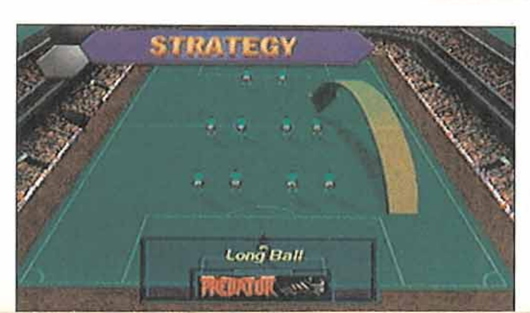
Bueno, adictivo, entretenido... «FIFA International Soccer», en definitiva, llevado a lo más alto. Pero además EA Sports no se ha olvidado de la opción multijugador. Una opción llevada casi al límite, permitiendo la participación simultánea de hasta seis usuarios, siempre que exista el mismo número de pads conectados, claro está. Un poco lioso sí que puede resultar, pero el control se ve facilitado por la codificación en colores de los personajes que el jugador maneje.

Donde quizá falle algo el programa es en el tema del sonido, con unos efectos de ambiente que no son nada del otro mundo, y que resultan muy normalitos. Compensando, la jugabilidad es elevada pudiendo realizar casi cualquier tipo de disparo o pase.

En definitiva, un juego excelente que ha sido mejorado y que no defraudará nada en absoluto a los que quieran verse las caras con un gran programa dedicado al deporte rey.

F.D.L.



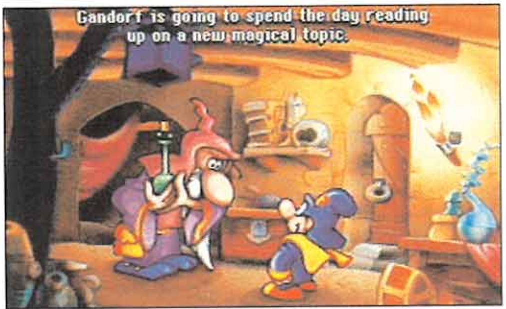






THE APPRENTICE

Algo abandonado hasta este instante, el género de las plataformas, en CD-i, ya tienen un representante más que digno, que llega de la mano de The Vision Factory. Un estilo clásico, enmarcado en la línea de la extrema habilidad, un elevado nivel de jugabilidad y un desarrollo, quizá no sorprendente, pero de excelente factura técnica, son las principales características de «The Apprentice».





Quizá no sorprenda por su grado de originalidad, ya que «The Apprentice» llega a recordar, por su estructura, a muchos otros programas del género. Claro que hablamos de un tipo de juegos que son tan viejos como el propio software y en los que resulta complicado encontrar grandes innovaciones.
Sin embargo, a estas alturas, éste es un tema que debemos considerar menor. Y por lo que realmente se puede considerar «The Apprentice» como un muy buen juego de plataformas es por su impecable factura.

EL APRENDIZ DE BRUJO

Año 893 de nuestra era. Marvin, el protagonista del juego, es un humilde aprendiz de brujo a las órdenes del –algo tiránico y un poco creído– gran hechicero Gandorf S. Wandburner III –más conocido por GSW entre sus amistades–. Ser un gran mago obliga a elevadas tareas, por lo que Marvin es el encargado de realizar el trabajo sucio de GSW, y en general cualquier trabajo, siempre que a éste se le antoje. Y, precisamente, ésta es una de esas semanas en las que GSW está especialmente caprichoso.
Las seis fases de «The Apprentice» se corresponden con el día a día de esta semana de duro trabajo. Cada una de ellas tiene un objetivo específico –rescatar al gato del mago, buscarle hielo para el whisky, y cosas similares– que Marvin sólo conseguirá tras atravesar los tres distintos niveles en que están divididas.
En general, el desarrollo de la acción se corresponde con el de un arcade de plataformas vertical, bastante típico, que recuerda a clásicos como «Rainbow Islands». Objetos que recoger, ítems de bonus, vidas extra, enemigos saltarines, etc., conforman el grueso de los contenidos de cada una de las seis fases.

LA MAGIA SIEMPRE PRESENTE

Lo mejor de «The Apprentice», probablemente, es que no presenta ni una fisura en cuanto a programación. Su calidad técnica es brillante, con un scroll perfecto –eso sí, en un sólo plano en la mayoría de los niveles–, una gran jugabilidad, una respuesta excelente al pad –por Dios, que nadie utilice el mando standard del CD-i para jugar, ¡puede ser una pesadilla!–, buen nivel sonoro y, sobre todo, una calidad gráfica muy elevada. No tiene nada nuevo, pero lo que hay está perfectamente realizado –escenarios y sprites–, con una sugerente paleta en tonos pastel, y un diseño de personajes tremendamente gracioso.
Tan gracioso como es el hecho de que, por circunstancias de la magia y del mal genio de GSW, veamos a Marvin convertido en rana o usando un casco volador para llevar a cabo su tarea.
«The Apprentice» no es innovador. No es revolucionario. Ni falta que le hace. Es un buen juego de plataformas que entretiene desde el primer momento, y que posee un nivel de adicción considerable. Eso sí, difícil también lo es. Pero nadie ha negado que convertirse en un grandioso brujo sea algo complicado.

F.D.L.

THE VISION FACTORY/PHILIPS MEDIA
Disponible: **CD-i**
PLATAFORMAS

***LO BUENO:** El nivel de adicción y la jugabilidad son lo más destacable. La calidad técnica es muy notable y, en líneas generales, se puede observar un trabajo de programación bueno.*

81

***LO MALO:** Quizá las fases se parezcan demasiado entre sí. Algo más de variedad en el diseño habría sido un detalle importante, pasado por alto por los grafistas.*



EUROPA A NUESTROS PIES

PANZER GENERAL

No hay que ser un experto, ni siquiera estar relacionado con el mundo militar, tan sólo ser un aficionado a los wargames para darse cuenta de la magnitud del juego que nos ofrece SSI. Sin dudarlo ni un momento podemos declarar que «Panzer General» es el mejor juego de estrategia publicado hasta nuestros días, y que coloca el listón en unas cotas de calidad altísimas de cara a nuevos lanzamientos. El arte de hacer la guerra ahora es más realista, más entretenido y sobre todo más completo y detallado.

RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía

SSI
Disponible: PC, PC CD-ROM
V.Comentado: PC CD-ROM
ESTRATEGIA

Al hablar de SSI no se pueden enumerar sus producciones con la estrategia como trasfondo, cuya sóla presencia es garantía de calidad constatada por sus juegos. Intentan hacer programas cada vez más jugables, menos crípticos, para acercar la estrategia a quien se quiera introducir por primera vez en ella sin descuidar a los ya expertos.

EN EL CAMPO DE BATALLA

En «Panzer General» se ve reflejada la experiencia adquirida con «War in Russia», «Tanks!» o «Clash of Steel». Se ha conseguido lo que puede ser el juego de estrategia definitivo, un wargame insuperable. Las divisiones blindadas Panzer combatieron del lado alemán en la Segunda Guerra Mundial, a la que hace un repaso a través de todas las batallas importantes que se sucedieron durante aquel trágico periodo histórico (de 1939 a 1945). Contamos con dos posibilidades a la hora de jugar: campañas y escenarios. Las campañas dividen la guerra en cinco partes: 1939 Blitzkrieg, 1941 Eastern Front, 1941 Western Front, 1943 Western Front y 1943 Eastern Front; y ponen en nuestras mano el poder cambiar el curso de la historia. Esta modalidad de campaña es para un sólo jugador que controla las fuerzas alemanas. Y luego están los escenarios que permiten escoger entre las fuerzas del eje o los aliados, así como la opción de uno o dos jugadores.
Treinta y ocho en total escenifican las batallas originales en escenarios geográficamente exactos y con ejércitos reales.
Cada posibilidad consta de unos objetivos a cubrir, que la mayoría de las veces serán la





conquista de ciudades, y que serán los que decidan el vencedor o bien cuando uno de los ejércitos sea aniquilado. Cada bando mueve por turno sus unidades dilucidando combates y planeando estrategias.

EN EL FRAGOR DE LA LUCHA

«Panzer General» consigue que las batallas que componen la guerra aparezcan ante nuestros ojos de la forma más realista posible. Ello se consigue mediante una combinación perfecta de las unidades terrestres, aéreas y navales que componen cada ejército, y que se representan con un lujo de detalles pasmoso.
En principio, cada unidad aparece en el mapa con un dibujo de su forma original, dejan-

DECÁLOGO ELEMENTAL PARA EVITAR EL FRACASO

Seguro que Runstedt, Rommel o Patton habrían disfrutado mucho con este juego y que lo harían mejor que nosotros y el mundo se habría ahorrado millones de muertes. El caso es que «Panzer General» nos va a dar mucho juego hasta sacarle todo el jugo a sus múltiples escenarios, y para ello no está de más seguir unos consejos básicos.

1.– Planear cuidadosamente la estrategia a seguir. El ataque no es siempre la mejor opción y un avance desarrollado a lo loco nos conducirá al suicidio.

2.– Uso adecuado de cada tipo de unidad. Cada una de ellas tiene un objetivo determinado . Atacar a todo, con todo, no es prudente, ni defender con cualquier cosa tampoco.

3.– Combinar todas las fuerzas que tenemos.El apoyo de la aviación es muy importante, así como el uso de la artillería para debilitar objetivos, sobre todo si están fuertemente atrincherados, antes de asaltarlos con la infantería.

4.– Divide y vencerás. Una unidad siempre es más vulnerable cuando está sola que en bloque, por lo que procuraremos dividir los grupos de ejército del enemigo y hacer agrupaciones de los nuestros.

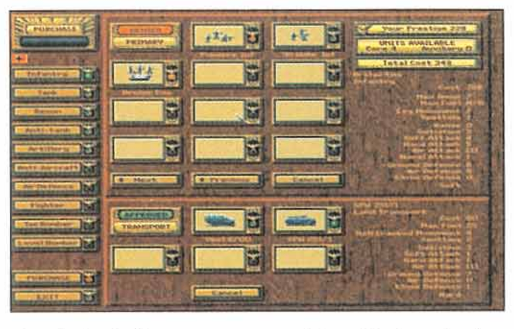
5.– No tener piedad con el enemigo. Siempre que podamos intentaremos aniquilar el ejército contrario, pues nos proporcionará más puntos de prestigio y una mayor victoria.

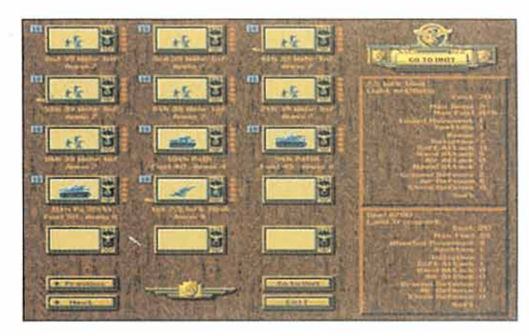
6.– Ensayo y error. La primera vez que nos enfrentemos con un nuevo escenario lo más seguro es que salgamos derrotados o con una victoria pírrica, lo que servirá para aprender de nuestros errores y de los aciertos del enemigo.

7.- Conservar el mayor número posible de unidades. No hay que enviar a una muerte segura a una pieza debilitada. Los refuerzos cuestan puntos pero preservan la integridad de nuestro grupo.

8.- En la guerra vale todo. Podemos hacer "trampa" en un determinado momento cambiando condiciones atmosféricas o viendo las unidades del enemigo y nos será muy útil.

9.- Mirar antes de atacar. Antes de ordenar un movimiento tenemos que estar pendientes a las características de las unidades que nos encontremos y de las nuestras propias.
10.- El tanque es nuestra unidad más útil. Infringe severas pérdidas a cualquier unidad sólo en campo abierto, su rango de acción es muy elevado y defienden bastante bien.
En resumen : Todo ejército, por muy poderoso que sea, tiene un punto débil; nuestra tarea es encontrarlo. La inteligencia es nuestra mejor arma.





do de lado la representación clásica de las fichas. Más de 350 tipos de unidades de combate están presentes, la mayoría que tomaron parte en el conflicto mundial por parte de ambos bandos, siendo algunas de ellas específicas de un sólo país. Dichos componentes de nuestro ejército deben sus peculiaridades y actuación en el juego a una serie de factores particulares para cada una de una ellas, como son autonomía, munición, poder de ataque y defensa o experiencia, basados asimismo en las características técnicas de sus homólogos reales. Tendremos control de cuerpos de ejército de hasta cien unidades que permitirán una gran flexibilidad a la hora de desarrollar nuestras dotes estratégicas contra el enemigo, teniendo en nuestra mano el poder variar las condiciones meteorológicas, ver las unidades contrarias, o adquirir nuevas unidades y puedes reforzar las ya existentes gastando puntos de prestigio.
El combate es el plato fuerte del juego, y se extiende mucho más allá del factor aleatorio de una común y simple tirada de dados. Son diversos los factores que decantan la balanza hacia uno u otro lado: experiencia, atrincheramiento, apoyo aéreo y artillero, o terreno, son algunos de los compañeros de la suerte. Y el realismo se amplía con imágenes muy ampliadas de las fuerzas en conflicto, el ruido de los disparos y las explosiones, además de todas las animaciones constantes.

***LO BUENO:* Las animaciones y sonidos que se intercalan en el juego, así como el fabuloso nivel de dificultad de nuestros enemigos, totalmente ajustable. Además cubre prácticamente todas las batallas de la guerra.**

90

***LO MALO:* Es difícil encontrar una pega importante al juego. Quizás habría sido interesante que se hubiera incluido una opción para jugar por modem, o que las campañas también se pudieran jugar con los aliados.**

GANADOR EN TODOS LOS FRENTES

El género de wargames tiene montones de adeptos, a los que va destinado «Panzer General», ya que es un juego que exige un mínimo control de la estrategia. Si alguien se considera un buen maestro en éste arte, ahora tiene una muy buena oportunidad de demostrarlo.
Y hacemos referencia al ejército alemán ya que es el protagonista del juego, aunque también exista la posibilidad de manejar al bando aliado en los distintos escenarios.
Pasando revista a los aspectos que hacen de él un gran juego nos encontramos con el detalle de las unidades tanto en representación como especificaciones técnicas, por un lado, y con el rigor histórico y documental con que se han enfocado las distintas batallas y escenarios. Los gráficos son muy claros y agradables, al igual que el manejo y la documentación.
En cuanto a la diferencias entre versiones, el CD incluye voces digitalizadas y películas con imágenes de la guerra, pero requiere mucho más espacio en disco duro, lo que por otra parte no le resta calidad.
Podríamos estar eternamente alabando el juego, pero eso es algo a hacer por quien disfrute con él, con su música, maravillosos escenarios e inteligencia artificial que le podemos poner al adversario, no muy recomendable si queremos vencer.

C.S.G







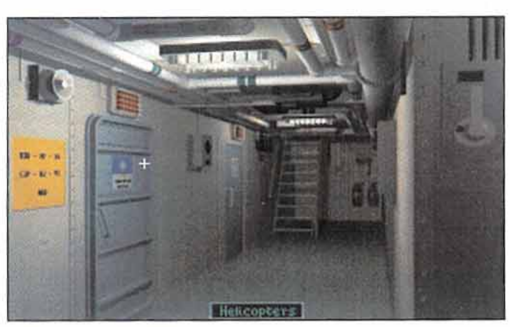
Desde hace tiempo, el mundo de los simuladores de vuelo ha ido desviándose de la recreación exacta de la realidad, en todo lo referente a controles y técnicas, dejándose influir por otros géneros, hasta llegar a ofrecer unas buenas dosis de aventura, arcade y algunos, como «KA-50 Hokum», un gran componente estratégico. Realista, pero no hasta la total exageración, la última producción de Virgin ofrece al usuario, sobre todo, la oportunidad de enfocar la simulación como una buena experiencia totalmente subjetiva.

La ambientación que se ha dado a «KA-50 Hokum» nos traslada hasta los mares del sur de China, en un momento de especial auge de la piratería moderna contra valiosos cargamentos transportados por vía marítima.
Como capitán de un grupo de mercenarios, a sueldo de hombres de negocios cuyas compañías se ven afectadas por los pillajes, nuestra misión es luchar contra los sindicatos locales del crimen organizado. Contamos con varios modelos de helicópteros y un barco como centro de operaciones estratégicas. Esto es, a grandes rasgos, el argumento del que parte la acción en «KA-50 Hokum». Un juego que, a primera vista, se presenta apasionante, pero que no incide en el apartado de simulación, sino que lo toma como una excusa y complemento para mostrar un completo programa que hace de la estrategia su lado más acusado.

CAUSA Y EFECTO

El diseño de «Hokum» le convierte en un programa en el que todas las decisiones que el jugador tome determinan de modo casi definitivo las escenas posteriores. No hablamos de un simulador en el que existan distintas misiones, que se tengan que llevar a cabo con mayor o menor fortuna y habilidad, y en el que se nos permita un porcentaje, más o menos elevado, de errores.
«Ka-50 Hokum» es el ejemplo perfecto de causa y efecto. Toda elección repercute a posteriori. Quizá por eso los programadores









han puesto en nuestras manos –en previsión de fatídicos errores– cuatro modelos distintos de helicóptero –Bell Supercobra AH-1W, Kamov KA-50 Hokum, Westland Army Lynx y Kamov MI-8 Hip E– que deberán efectuar sus tareas, muchas veces al mismo tiempo, siendo coordinados por el jugador, mediante un mapa estratégico.

Las misiones que el usuario puede crear se concentran en varios frentes. Por un lado, la vigilancia de la zona y el paso de los barcos de carga. En segundo lugar, el ataque a bases piratas. También habrá que evitar intentos de abordaje en curso... En fin, una larga serie de actividades de lo más variado.

UN VUELO CASI REAL

Lo mejor de «KA-50 Hokum», en lo referente al apartado de simulación es que su sencillez de manejo y jugabilidad, no inciden para nada en el realismo. Bien es cierto, como ya se ha mencionado, que no es se trata de un simulador en sí, con lo que los puristas del género pueden quedar decepcionados. Mas contemplando el programa con una perspectiva global, nos damos cuenta de que se trata de un juego que puede tenernos enganchados durante semanas.

Opciones, además, como el juego vía modem, contribuyen a elevar un nivel de adicción, ya de por sí considerablemente alto.

Lo peor, pasando al apartado técnico de «Ka-50 Hokum», es que la jugabilidad, adicción y excelente planteamiento y diseño del juego, no se refleja del modo que sería deseable en el aspecto gráfico.

Contando con detalles tan gratificantes como texturas y sombreados Gouraud, el diseño gráfico es relativamente pobre, con una resolución poco convincente y, en general ofreciendo un aspecto pasado de moda. Ciertamente, es algo que no influye en el desarrollo del juego, pero que sí le hace perder enteros, hablando de manera global.

Muy recomendable, sin embargo, a nivel de entretenimiento, «KA-50 Hokum» es, para terminar, un buen juego, aunque podía haber sido mucho mejor.

F.D.L.



AL SERVICIO DEL MEJOR POSTOR

Estos son los cuatro modelos de helicóptero de que dispondremos en "Hokum". Aunque reproducidos de modelos reales, todos ellos se pilotan de modo similar en el juego. Ya sabemos que, en la práctica, más que de un simulador hablamos de un programa que combina la estrategia y la simulación orientada al combate.

KAMOV KA-50 HOKUM WEREWOLF

Hokum es la denominación de la OTAN para el KA-50. El más rápido de los helicópteros a nuestra disposición, con una asombrosa variedad de armamento (GPU 20, cohetes M159, missiles TOW, misiles Sidewinder AIM-9P, etc.), y efectivo en todo tipo de combates

Dispone de un sistema de rotores coaxiales, y no precisa rotor de cola. Sus turbinas proporcionan una velocidad máxima de 350 Km/h y una excelente maniobrabilidad. Su peculiar diseño ofrece una respuesta excelente contra impactos de antiaéreos. Es fácil de pilotar, al combinar funciones electrónicas de control en el casco con el panel de mandos convencional.

BELL AH-1W SUPERCOBRA

Es uno de los más veteranos helicópteros sobre los cielos de Asia. Posee un excelente coeficiente aerodinámico y su particular forma le dota de la inestimable condición de ser casi invisible al radar. Su velocidad y su potencial armamentístico –similar al del Hokum– le convierten en una pesadilla para el enemigo.

KAMOV MI-8 HIP E

Quizá sea el más famoso helicóptero ruso jamás construido. Sin embargo, no se trata de una nave de combate, como se pueda pensar. Su función primordial es la de transporte de tropas a sus destinos y sus condiciones en la lucha aérea no son las idóneas como para salir victorioso con facilidad. Supone, de cualquier manera, un excelente apoyo logístico ya que puede cargar y lanzar múltiples tipos de bombas no guiadas, capaces de destruir enormes áreas de terreno.

WESTLAND ARMY LYNX

Usado también, principalmente, como medio de transporte de tropas y material muy pesado, es contra todo pronóstico, un aparato de gran capacidad de maniobra, y bastante efectivo en combate. Algunas de sus polémicas y más brillantes batallas en las que ha actuado este magnífico aparato tuvieron lugar en la Guerra de las Malvinas y en el conflicto del Golfo Pérsico.











SUPERSKI PRO

PARA NO ESPERAR AL 96



MICROIDS/MINDSCAPE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO

Cuando ya estaba todo a punto, no se han podido celebrar los campeonatos de esquí de Sierra Nevada 95, por falta de nieve. Los amantes de los deportes de invierno habrán de esperar hasta el año que viene para poder verlos en la futura edición que se espera se pueda realizar. Y mientras tanto, para calentar músculos y enfriar ánimos, nada mejor que practicar con la nieve artificial que en Mindscape han preparado en su particular estación de esquí.

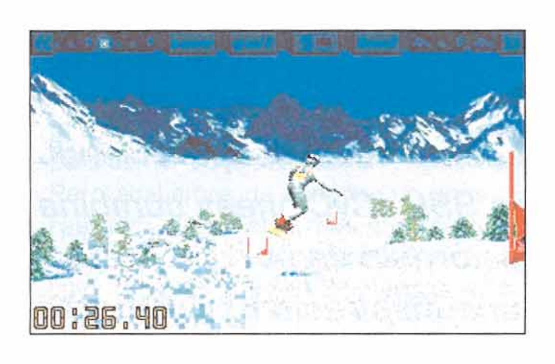
Es bastante evidente que los juegos que se ambientan en competiciones deportivas relacionadas con el mundo de la nieve no abundan y, si la memoria no nos falla, tenemos que remontarnos a juegos de la talla de «Winter Challenge», «Winter Olympiad» o «Winter Olympic». Y entre tanto winter y tanta olimpiada era lógico que al menos intentasen otorgarle al juego un nombre original: «Superski Pro». Y tampoco es nada del otro mundo, pero ilustra perfectamente lo que se nos ofrece; el poder competir en distintas modalidades deportivas invernales nosotros solos o bien contra otros participantes, los cuales hacen gala de una extraordinaria clase, y de ahí viene lo de Pro.

CLASES DE ESQUÍ

De esquí, de snowboard –la tabla que hace las veces de esquíes pero que requiere mucha más habilidad– y de bobsleig. Para todos los gustos y presupuestos. Siete son en total los eventos que pueden ser realizados en cuatro niveles distintos de dificultad para que podamos elegir. Pero no es lo único.

Cuatro modos distintos de juego: entrenamiento, competición y dos tipos de campeonatos. En el primer campeonato el ordenador decide por nosotros las pruebas y la pistas, mientras que en el segundo nosotros escogeremos las pruebas. En cada uno de ellos competiremos contra otros ocho participantes por el reparto de puntos que darán opción a medalla y a ascender de categoría: fama y gloria o caída y hospital. Sólo en algunas pruebas podremos escoger el recorrido, y en todas se nos permite la selección de los esquíes o de la tabla, según nuestras necesidades y habilidades teniendo en cuenta las características de cada uno.

También hay que decir que la prueba de bobsleig no está presente en la versión de floppy, sólo en la de CD. Además el juego permite jugar hasta cuatro jugadores cada uno de ellos con un control distinto,



aunque eso sí, con la condición de que poseamos un Pentium o un DX2, eso como mínimo.

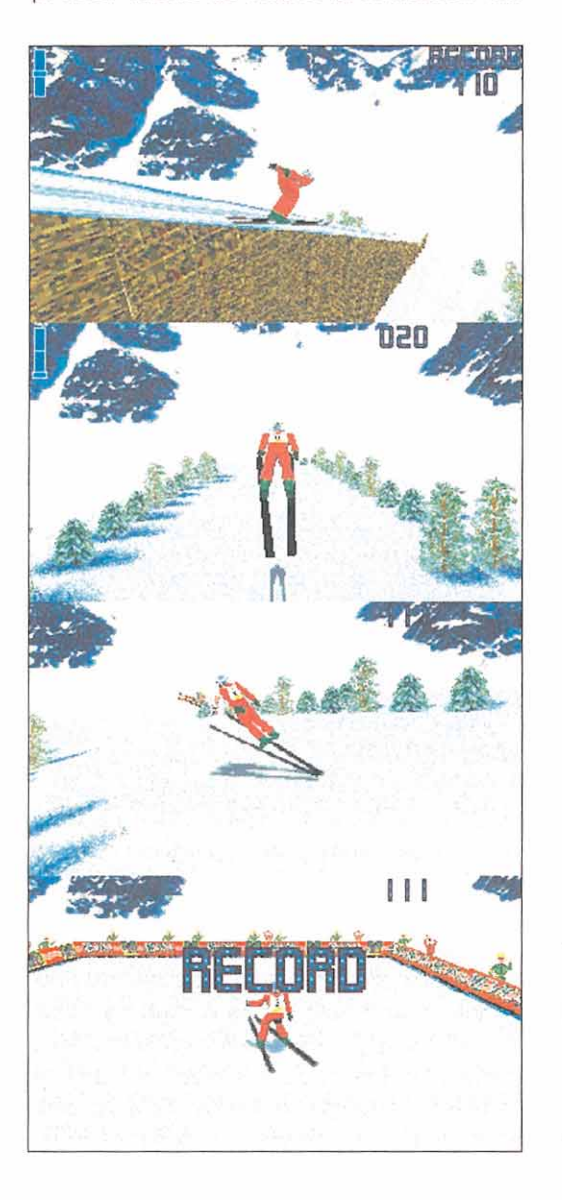
A TUMBA ABIERTA

Cargando con nuestros esquíes y equipo nos colocamos en la salida de la pista para dar comienzo la carrera. Todas las pruebas son contra el reloj o contra otro oponente, y la dificultad es patente desde el nivel más bajo, ya que habrá que estar muy experimentados para no perder de vista a nuestro competidor hasta la meta. Cuando ya estamos metidos en la prueba vuelve de nuevo la limitación del equipo: la sensación de vacío y de realismo está bien conseguida, pero a costa de poseer un ordenador potente. En un 386 no va excesivamente rápido y el control responde tarde resultando algo defectuoso; pero a partir de 486/50 todo va a las mil maravillas. Bajadas rápidas, frenazos, saltos y caídas van a estar a la orden del día, aunque los movimientos del nuestro esquiador sean bastante limitados y los escenarios prácticamente iguales. La calidad gráfica no es ninguna maravilla, pero tampoco deja que desear, eso siempre que no nos acerquemos demasiado a las vallas de protección o a los espectadores.

El control varía, y mucho, según qué tipo de esquíes o tabla escojamos, al igual que si subimos el nivel de dificultad, así como se echa de menos una vista del trazado mientras estamos en competición, lo que ayudaría bastante. El salto es la prueba más fácil, el bobsleig la más rápida y hay alguna de esquiar que son francamente desesperantes si queremos hacer algo positivo.

Si podemos disponer de tarjeta de sonido se podrán oír los clamores del público y la música realizada con bastante gusto, así como otros muchos efectos de sonido. Las animaciones que hay al comienzo de algunas pruebas y los comentarios del presentador de televisión animan el evento, del que saldremos con alguna medalla de más sin el riesgo de rompernos la cabeza.

C.S.G.



SIETE RAZONES PARA VENIR A LA NIEVE

Y no son ni más ni menos las siete especialidades en que se puede competir en «Superski Pro» –una menos en la versión de disquete– y que son lo bastante amplias y con todas sus características para agradar al aficionado deportivo. Sus desarrollos son bastante parecidos, además de estar concebidas como pruebas de habilidad, en las que el tiempo invertido en su realización es fundamental, y son:

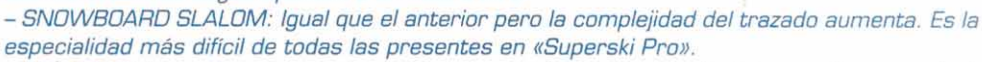


– DOWNHILL: Un vertiginoso descenso por las laderas de la montaña nevada en el que deberemos calcular con anticipación nuestros movimientos para perder el menor tiempo posible mientras seguimos el camino marcado por las puertas.

– GIGANT SLALOM: Una vez más el reloj juega en nuestra contra. Es la especialidad reina del esquí, en la que tendremos que descender lo más rápidamente posible pasando entre las puertas del mismo color.

– SLALOM: El más difícil todavía. De idéntico desarrollo al Gigante pero con curvas más cerradas y recorridos más complicados. Las puertas se han sustituido por banderolas colocadas muy próximas unas a otras.

– SNOWBOARD: Colgamos los esquíes y los sustituimos por la tabla. Muchísimo más complicada de manejar, va a requerir mucha más habilidad y práctica por nuestra parte. El camino está representado por banderas diagonales que nos indican por que lado atravesarlas según apunten a un lado u otro.



– SNOWBOARD SLALOM: Igual que el anterior pero la complejidad del trazado aumenta. Es la especialidad más difícil de todas las presentes en «Superski Pro».

– SKI JUMP: Los saltos de esquí nos trasladan a otro escenario distinto, en el que nos limitaremos a buscar la postura correcta del saltador y el ángulo adecuado de nuestros esquíes. Es la única prueba que tiene repetición y cámaras que podemos girar para ver al esquiador desde distintos puntos de vista.

– BOBSLEIGH: Sólo los poseedores de la versión de CD podrán participar en ésta prueba, quizás la más espectacular por la velocidad que adquiere el bob y la dificultad de manejo que conlleva. Sólo conseguiremos el triunfo descendiendo a gran velocidad y soportando estoicamente las innumerables veces que saldremos despedidos antes de poder culminar un recorrido con éxito.

LO BUENO: *Siempre es de agradecer un juego nuevo dentro de un género como los deportes de invierno que no se prodiga excesivamente. También es destacable la calidad sonora y la posibilidad de competir varios jugadores.*

79

LO MALO: *Hay veces que da la sensación de descender a ciegas, sin saber por dónde vamos ni para dónde van las revueltas del terreno. Las modalidades de slalom son particularmente difíciles incluso en el nivel aprendiz.*

Mientras Raven ultima los detalles de su producción con id –«Heretic»–, llega un nuevo producto al que se puede encasillar, sin ningún temor, en una línea casi idéntica. En la presente ocasión apareciendo bajo el sello de SSI, «CyClones» combina la propia idiosincrasia de sus programadores con una inspiración procedente de juegos como «Doom» de forma clara. Los resultados, cuando menos, son bastante dignos.



CyCLONES

LA ACCION 3D CONTINUA

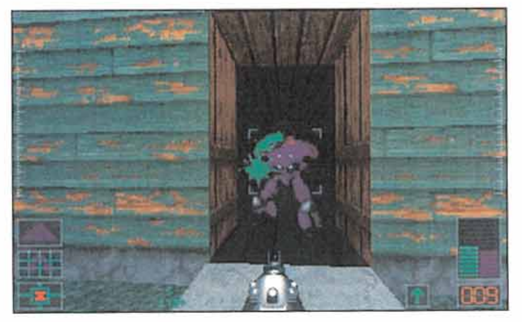
SSI/RAVEN SOFTWARE
Disponible: **PC, PC CD ROM**
V. Comentada: **PC**
ARCADE

No se puede, ni se debe, sin embargo, olvidar que Raven ya fue responsable de un juego como «Shadowcaster». Un juego que, si bien no precedió a las más populares producciones de id, sí se adelantó a toda esa legión de clónicos que, sin ningún tipo de pudor, se han dedicado a beber de las fuentes de esta compañía – y quizá en un sentido más literal del que muchos se piensan–.

Además, «Shadowcaster» ofrecía lo que, curiosamente, era una tecnología propia, que no tenía que envidiar nada a nadie, y cuyos resultados eran muy notables. Una perspectiva 3D subjetiva, con un movimiento endiabladamente rápido, un detalle gráfico excelente, y una variedad de acciones digna de todo elogio.

¿Por qué recordar, a estas alturas, aquel juego? Por una razón muy simple, al tiempo que desconcertante. Si «Shadowcaster» presentaba una técnica tan espléndida, no se acaba de comprender el motivo por el que se ha intentado dar un giro hacia programas similares a «Doom», en lugar de continuar por el camino que con tan buen pie se había iniciado. Misterios de la vida.





ALIENÍGENAS, SOLDADOS Y GENÉTICA

Una invasión extraterrestre, unos experimentos genéticos y una guerra sin cuartel, son el explosivo combinado con que se inicia el guión de «CyClones». Una excusa tan válida como cualquier otra para desarrollar un arcade en el que las masacres de enemigos de todo tipo son la verdadera razón de ser del juego. Pero afortunadamente –o quizá por desgracia– «CyClones» ofrece también unos ligeros tintes de aventura, en la que ciertos objetos son necesarios.

En líneas generales, lo que ocurre con «CyClones» es que ofrece todo lo que uno se puede esperar de este tipo de programas, pero con un cero absoluto en originalidad. Pero acabamos de cometer un error. En realidad, ofrece algo más que otros programas. Algo que se contempla durante el transcurso de una partida cualquiera.

JUGABILIDAD ES LA CLAVE

En otros juegos, manejarse de forma regular con los cursores y tener siempre listas las teclas de disparo y apertura de puertas, es suficiente para disfrutar de ellos, sin complicarse mucho la vida. En «CyClones», no.
Los controles que utiliza el programa de Raven, obligan a dominar, o bien una gran parte del teclado, o bien utilizar una combinación de teclado numérico y ratón. Esto se debe a que «CyClones» ofrece posibilidades de contemplar la acción en pantalla, subiendo y bajando la vista, y manejando de manera totalmente independiente el punto de mira del arma que tengamos seleccionada en cada momento. El resultado es que se amplía mucho la libertad de movimientos, el campo de visión y, también hay que decirlo, se complica un





poco todo lo relacionado con la jugabilidad. Todo esto no quiere decir que «CyClones» se presente como un programa imposible de manejar. Pero sí resulta distinto a lo visto en anteriores ocasiones. Tan sólo es cuestión de práctica –como todo en la vida–, ya que es necesario tener en cuenta que el movimiento, en esencia, sigue las pautas tradicionales, donde lo que se desplaza en pantalla es el escenario, y no el

LA MODA TODO LO PUEDE

¿Por qué un salto tan evidente como el que la compañía Raven ha tenido de «Shadowcaster» a «CyClones»? ¿Por qué todo el mundo sigue la moda de copiar a «Doom»?

En muchos casos resulta obvio. La falta de ideas y originalidad, incita a seguir la estela del éxito ajeno. Pero, repetimos, ¿por qué Raven?

«Shadowcaster» fue, en su momento, un pequeño lujo que combinaba arcade con rol, y que contaba con una calidad técnica muy notable. Y no se fijaba en nadie. Tan sólo contaba con referentes propios.

La herramienta de programación usada en «CyClones» y «Shadowcaster» es, teóricamente, la misma. Pero, ¿por qué nos recuerda tanto a id? ¿Tiene algo que ver con que «Heretic» esté en camino?

Muchas de estas preguntas jamás tendrán respuesta, por desgracia. Pero intentar halagar imitando, pese a no ser malo en absoluto, sí resulta un poco decepcionante a nivel de usuario. Pero ya se sabe, es la moda que se ha impuesto y hasta que no cambie, tampoco lo harán los juegos.



***LO BUENO:* La libertad de movimientos y un mayor campo de visión que en juegos similares. En general, se trata de un buen programa, lo bastante entretenido como para obtener una adicción que se acerca al notable.**

75

***LO MALO:* Muy brusco en muchas ocasiones, sobre en todo lo referente a movimientos. Y que, en definitiva, su nivel de originalidad está por los suelos.**









personaje, mas complementándolo con una mayor versatilidad en cuanto al manejo del armamento.

CLONES AVENTAJADOS

De todos modos, cuesta no aceptar a «CyClones» como un clónico, aventajado, eso sí, que deja a la altura del betún a otros títulos cuyas pretensiones se situaban al nivel de los resultados de «Doom», quedándose en eso, un burdo intento.
«CyClones» ofrece buenos detalles técnicos en gráficos –notables texturas y tamaño de sprites–, o en sonido –efectos, sobre todo–. Sin embargo, los movimientos y animaciones no están tan cuidados como sería podría ser deseable.
Así, ¿qué queda, en fin, de «CyClones»? Queda un buen juego, pero no un programa excelente. Una calidad global alta, pero no en todos los apartados del programa, uno a uno. Queda, en pocas palabras, un clónico notable.

F.D.L.

ALONE IN THE DARK 3



Una nueva aventura de Edward Carnby siempre es bienvenida por todos los buenos aficionados a las aventuras gráficas. Este ya carismático personaje vuelve a nuestros monitores para protagonizar la tercera parte de «Alone in the dark». El suspense, los pelos de punta, el misterio, las aventuras y los enigmas, de nuevo, están servidos.

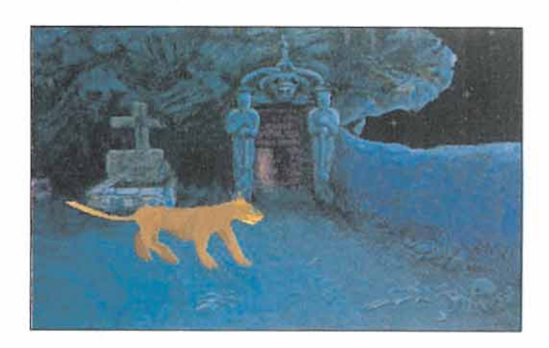
La aventura empieza con una misteriosa introducción en la que vemos a nuestro héroe sentado frente a su mesa trabajando. En ese momento, se desata una terrible tormenta eléctrica, y la estancia en la que se encuentra Carnby se queda a oscuras. Éste exclama: "maldito casero, ya me ha vuelto a cortar a luz". La radio encendida, mientras tanto, sigue emitiendo siniestras noticias referentes a una actividad sísmica anormal, registrada en la falla de San Andrés. El estruendo de los relámpagos no cesa. Es entonces cuando suena el teléfono. Es Greg Sanders, de la Hill Century, quien le comunica que todo su equipo de rodaje ha desaparecido en el transcurso de la producción de un western en el desierto. Carnby, después de enterarse que entre las personas desaparecidas se encuentra Emily Hartwood (su compañera en la aventura de Derceto), acepta el caso. El viento sigue soplando más allá de las ventanas, mientras Gerg le informa del sitio exacto al que debe dirigirse Carnby para averiguar lo ocurrido. Se trata de una ciudad fantasma situada en un cálido desierto en los alrededores de la falla de San Andrés. Su nombre: Slaughter Gulch.

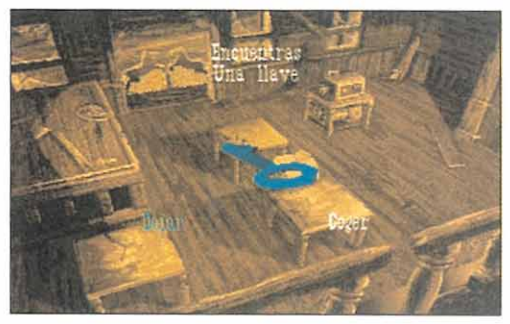
¡Diablos! ¡Mi 38 está vacío!



SLAUGHTER GULCH, LA CIUDAD FANTASMA

Edward Carnby llega a la entrada de una siniestra y misteriosa ciudad del lejano oeste, aparentemente abandonada. El silencio es total. De repente, se oyen unos pasos. Una figura ataviada al más puro estilo vaquero surge tras una pared. No parece humana. Carnby decide no mirar atrás y seguir caminando hasta llegar a un pequeño puente de madera. Justo cuando estaba a punto de atravesarlo, siente bajo sus pies una explosión que le lanza por los aires hasta quedar tendido en el suelo. El fantasma que ha provocado la explosión ríe a la vez que desaparece hundiéndose en el suelo como por arte de magia. Ahora Carnby sabe lo que le espera. Una ciudad plagada de fantasmas dispuestos a dejarle seco de un tiro.







FIELES A UN ESTILO

En «Alone 3» se sucederán los duelos, los enigmas, las trampas e inevitablemente el terror. A medida que avanza en su nueva aventura Carnby tendrá que hacer frente a mil y un peligros, no sólo provocados por los oscuros y fantasmagóricos habitantes de la ciudad, sino por fuerzas malignas mucho más allá de todo entendimiento.
Y en el centro de todos los sucesos ancestrales, profecías relacionadas con la fracturación de la falla de San Andrés que han nublado la mente de los antepasados de la ciudad, perseguirán a nuestro héroe, a la vez que la magia y los ritos indios harán que Cranby resucite tras su muerte y se convierta en un puma. Esta asombrosa transformación es indispensable para resolver el misterio que encierra Slaughter Gulch.

NUESTRA OPINIÓN

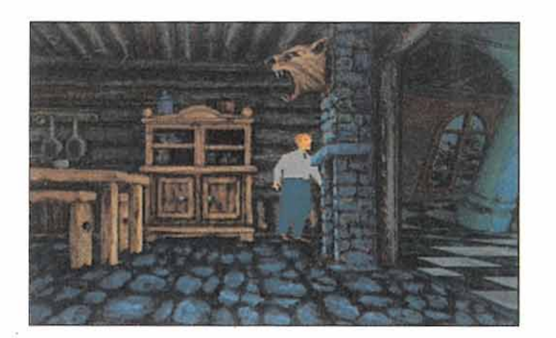
Desde luego, el argumento del nuevo «Alone in the Dark» no puede ser más sugerente. Lo increíble es que sus creadores han vuelto ha conseguirlo. Han logrado que se nos pongan los pelos de punta de nuevo, con la atmósfera que envuelve a su nueva producción.
Como primer responsable de este efecto, tenemos que mencionar el sonido. Es realmente impresionante. Aparte de la calidad de las composiciones originales y los efectos que acompañan a toda la acción, hay que decir que el sonido no es que tenga calidad CD ¡es que, directamente, es Digital Audio!, es decir, grabado en el CD-ROM como pistas de CD audio. De esta manera, se asegura el sonido de mejor calidad existente hasta el momento. Ya desde la introducción, el estruendo de los relámpagos y las interferencias de la radio nos hará saltar de nuestras sillas. Y no hablemos de los pasos, de los disparos, del murmullo del viento recorriendo la ciudad fantasma... espeluznante.
Pero ahí no se acaban las sorpresas, ya que todas las voces del juego están en perfecto castellano. Algo que los usuarios de CD-ROM venimos solicitando con entusiasmo. Por eso es digno de elogio el trabajo hecho por los actores españoles encargados de doblar este «Alone in the Dark 3».
En cuanto a los gráficos, se puede decir poco, ya que siguen siendo fieles a la tradición: detallados y artísticos fondos bidimensionales sobre los que se mueven los personajes realizados en 3D. Eso sí, parece que han afinado aún más su herramienta de programación, ya que el movimiento es más suave y natural que en las anteriores entregas.
Y más novedades: en esta ocasión, y dado el alto grado de dificultad que alcanza el juego, tendremos la posibilidad de variar algunos parámetros como son el grado de acierto de nuestro personaje y de los enemigos a la hora de disparar. Así se podrà evitar caer muertos al primer disparo. Y es que en esta tercera parte de «Alone in the Dark» morir es muy fácil, y pasará algún tiempo hasta que nuestro amigo Carnby le coja el tranquillo a eso de empuñar el "Colt" y batir al vaquero fantasma de turno situado al final de la calle polvorienta.
«Alone in the Dark» se presenta sólo en CD, lo cual es lógico si tenemos en cuenta la música digital, las pistas de sonido en perfecto castellano, y la increíble longitud de la aventura. Además, se han incluido partidas grabadas con varias situaciones a lo largo del juego, lo que indica que el juego, de veras, es difícil. Encontraremos en él muchos más objetos, personajes y habitaciones que en las anteriores entregas.
La forma de jugar, la perspectiva y los gráficos de este «Alone in the Dark 3» no difieren mucho de lo visto en las anteriores entregas.
Aunque, lo que está claro, es que si te gustaron aquellos juegos, con éste disfrutarás de lo lindo. Aunque dudamos de que, después de resistir el terror de Derceto y Hell's Kitchen seas capaz de soportar todo lo que te espera...

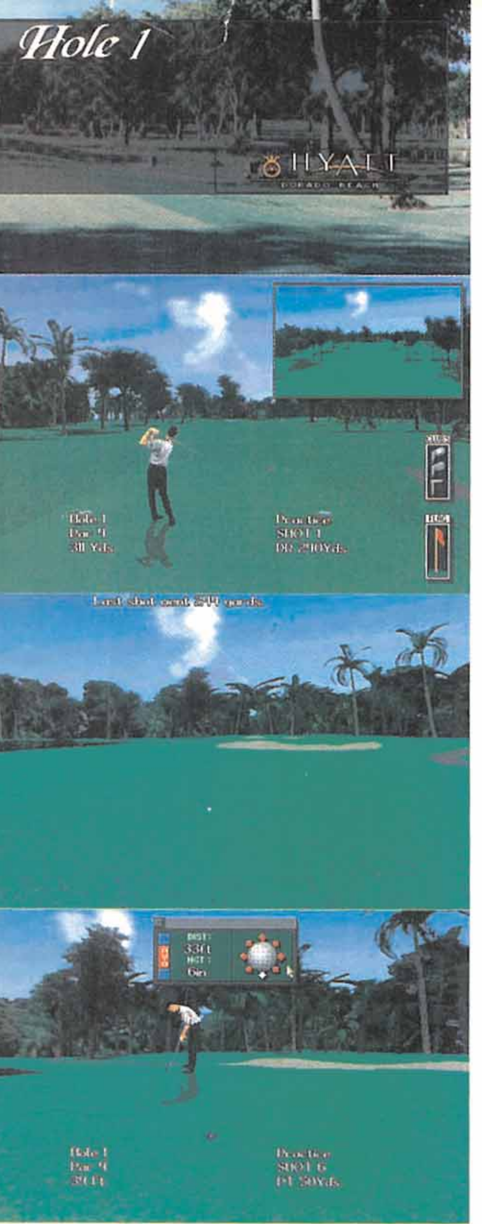
F. J. R.

***LO BUENO:* El sonido, punto clave en la perfecta ambientación del juego. Las voces en castellano, lo cual nos facilita las cosas considerablemente para entrar en situación. La gran longitud de la aventura.**

88

***LO MALO:* La similitud con los otros "Alone in the Dark". Si no te gustaron los anteriores programas de la serie difícilmente le sacarás partido a esta otra aventura.**

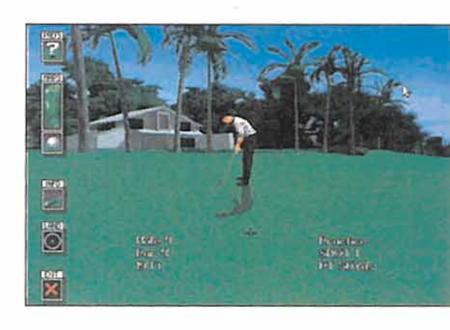




WORLD CUP GOLF

Casi todos los grandes simuladores de golf aparecidos hasta el momento –«Links 386 Pro», «Microsoft Golf» o «PGA Tour Golf 486»– tenían como característica la presentación de uno o varios circuitos donde poder jugar. Pues bien , ahora nos vamos a Hyatt Dorado Beach, en Puerto Rico, a participar en la Copa del Mundo de Golf de la mano de U.S. Gold.





ARC DEVELOPMENTS/U.S. GOLD
Disponible: **PC CD-ROM, CD-I, 3DO, MEGA CD, AMIGA CD32 (IMPORTACION)**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO

Un reto a los clásicos

En las paradisiacas playas de Puerto Rico se celebró en 1994 la 40ª edición de la Copa del Mundo de Golf, acontecimiento que pretende recoger «World Cup Golf». Realizado en SVGA con gráficos de alta definición y ocupando dos CD-ROM se presenta como una clara alternativa a otros clásicos consagrados del género, por su presentación y desarrollo.

Nada más empezar tendremos claras las cuatro opciones de que disponemos: practicar, jugar un partido, empezar un torneo o jugar directamente la copa del mundo. La mejor forma de familiarizarse con el manejo del programa es empezar jugando un partido de prueba. Cuando ya seamos jugadores algo más avezados la opción de práctica nos permitirá perfeccionar nuestros golpes jugando en greens u hoyos que escogeremos. Y si nos vemos lo bastante preparados, podremos participar en uno de los quince tipos de torneos que se incluyen cada uno con sus reglas específicas, o bien decantarnos por la copa del mundo, en la que nuestros competidores serán de categoría profesional, e invertiremos cuatro días.

Después de los preliminares, a las vistas digitalizadas con que nos obsequia el programa le acompaña la representación en perspectiva del campo y unos iconos para el manejo del programa. Éstos son los que convierten algo tan complejo como jugar al golf en una tarea sencilla: al pulsar en ellos se abren unos menús con los que tomaremos las decisiones previas al golpe.

No estará de más mirar el mapa del campo, la velocidad y dirección del viento, la posición de la pelota o la superficie sobre la que esta se encuentra, así como la distancia al hoyo. También hay que tener en cuenta la acertada elección del palo, la postura del golfista que nos representa o el efecto que queremos darle a nuestro golpe.

Una vez que ya nos hemos decidido a pegarle a la pelota, veremos un indicador con una barra que se mueve de izquierda a derecha y sobre la que pulsaremos cuando pase por un determinado punto. Ésto determinará el acierto del golpe; se deberá hacer tres veces: para iniciar el golpe, para darle potencia y, por último, para determinar su precisión.

De ésta forma, y poco a poco, nos iremos acercando al green donde deberemos usar nuestro putt de una manera idéntica pero con pequeñas variaciones.

El programa permite crear, examinar y borrar jugadores. En la creación podremos escoger características como el handicap, el sexo, los palos del golfista o si es diestro o no. Asimismo se pueden hacer variar las condiciones del terreno o el efecto del viento.

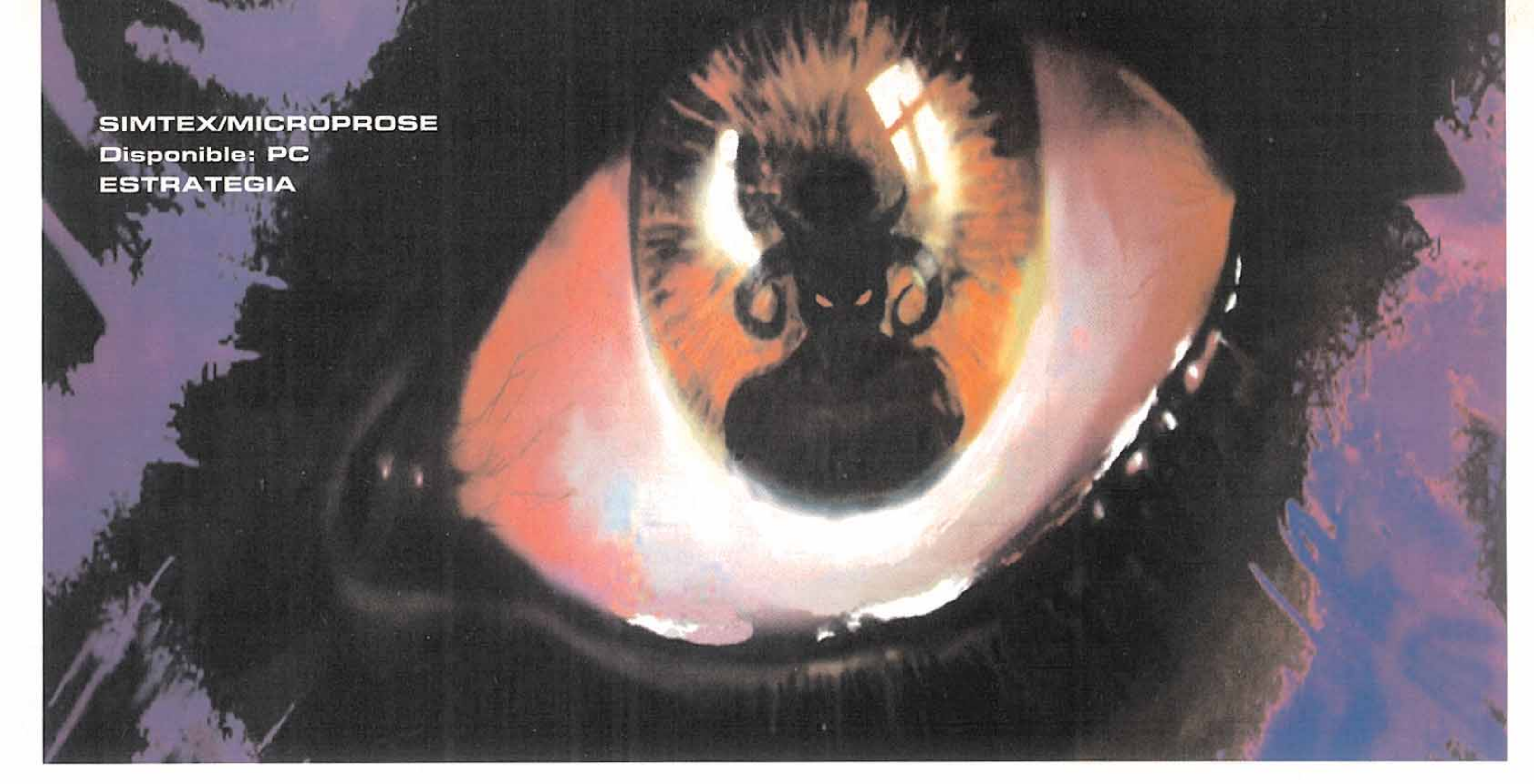
En resumen, una buena simulación de un juego de golf, con muchas opciones que intentan darle realismo. Buenos gráficos y perfecta ambientación, incluyendo seguimiento de la pelota en vuelo. Música y efectos sonoros hacen el resto, junto con un manejo bastante aceptable y nivel de dificultad ajustado. Una apuesta para U.S. Gold con objeto de poder colocar su simulador de golf entre los grandes. En su mano está conseguirlo

C.S.G.

***LO BUENO:** El manejo del programa mediante los iconos es bastante fácil y el uso del ratón contribuye igualmente a ello.*

82

***LO MALO:** La ausencia total de escenas animadas si excluimos el movimiento del golfista y el vuelo de la pelota.*





MASTER OF Magic

CON «MASTER OF ORION», EN MICROPROSE, COMENZARON UN CICLO DE JUEGOS QUE TIENEN COMO FINALIDAD LA EXPLORACIÓN Y CONQUISTA DE UN DETERMINADO MUNDO, ARGUMENTO POR OTRA PARTE UTILIZADO EN LA MAYORÍA DE SUS PRODUCCIONES RELACIONADAS CON LA ESTRATEGIA. AHORA «MASTER OF MAGIC» SUPONE UNA REVISIÓN A MUCHOS ASPECTOS POSITIVOS DE LOS JUEGOS DE ESTA COMPAÑÍA QUE SE AÚNAN Y MEZCLAN EN EL CALDERO DEL HECHICERO PARA DAR LUGAR A UN ESPLÉNDIDO JUEGO PLAGADO DE DETALLES Y DIVERSIÓN.

Y en efecto, así es, todos los que hayamos jugado alguna vez a «Civilization» o a «Master of Orion» encontraremos muchas similitudes entre aquellos juegos y éste que ahora nos ocupa. No obstante, las nuevas particularidades y el tratamiento dado a «Master of Magic» hace posible un enfoque particular del mismo, por lo que nos puede hacer olvidar en muchos aspectos a los clásicos. Es un juego de tablero llevado al ordenador en el que controlamos a un poderoso mago comprometido con su magia y la lucha con otros competidores por el dominio del mundo.

MAESTROS DE LA ESTRATEGIA



EXPLORACIÓN...

El examen de los territorios que nos rodean ha de ser uno de nuestros primeros objetivos en el juego. Al principio dispondremos de una ciudad y como mucho de dos unidades, con las que deberemos ir tirando mientras nos llegue la posibilidad de obtener más. La exploración del mundo debe guiarse por unas pautas que nos serán muy útiles si las tenemos en cuenta:

– Nuestras dos primeras unidades deben ser utilizadas exclusivamente para examinar los territorios colindantes, por lo que procuraremos entrar tan sólo en ruinas y templos que no tengan enemigos, ya que somos excesivamente débiles en combate.

– La primera unidad que produzcamos en nuestra ciudad, cuando ésta ya tenga un nivel de producción suficiente, serán los colonos, con los que fundaremos nuevas ciudades que fundamentarán nuestra posición en las tierras que nos rodean.

– Más tarde o más temprano, cuando tengamos suficiente dinero para mantenerlo, un héroe se ofrecerá unirse a nuestro ejército. Lo contrataremos y equiparemos con nuestros mejores hechizos de defensa y ataque y las armas que hasta el momento hayamos encontrado, para cuidarlo y mantenerlo vivo el mayor tiempo posible.

– Las unidades normales –no creadas mágicamente– y los héroes ganan experiencia con el paso del tiempo y tras ganar batallas. Con el aumento de la experiencia las unidades adquieren una serie de bonus de movimiento, ataque y defensa, los cuales cobran especial importancia cuando se trata de un héroe.



– Cuando entremos en un nodo mágico, torre, caverna, ruina o mazmorra nuestros exploradores nos indicarán el tipo de enemigos más potente que allí hay, pero no su número ni si hay más tipos distintos. Si no estamos verdaderamente seguros de poder ganar la batalla lo más prudente sería no entrar y así no arriesgar nuestras unidades.

– La conquista de los nodos mágicos nos permitirá aumentar nuestro poder y las torres son la puerta de paso entre los dos planos del juego. Las demás localizaciones –grutas, ruinas, etc.–, una vez en nuestro poder, nos proporcionarán dinero, cristales de maná, hechizos y armas para equipar a nuestros héroes. Cuanto más grandioso sea el premio que esconden, más poderosas serán las criaturas que los defiendan.

– Aparte de ser selectivos con nuestros objetivos, hay que resaltar la debilidad defensiva de las ciudades neutrales, que pasarán a nuestro poder tras acabar con los ejércitos que las ocupan, que no suelen contar con criaturas mágicas. Las ciudades de los demás magos suelen estar mejor defendidas y nos arriesgamos a sufrir represalias por parte de sus antiguos dueños.

– Según avancemos en el juego, podremos dotar a nuestras unidades de habilidades mágicas tales como el poder andar sobre el agua o volar, lo que nos será muy útil para explorar otros territorios que existan en el escenario, aunque así también nos daremos a conocer a los restantes magos en competición.

– Los ingenieros serán la única unidad capaz de construir caminos entre nuestras ciudades, lo que permitirá el desplazamiento rápido entre ellas. Otra función de dicha unidad será la de derribar las murallas de las ciudades enemigas, antes del asalto de nuestros ejércitos.

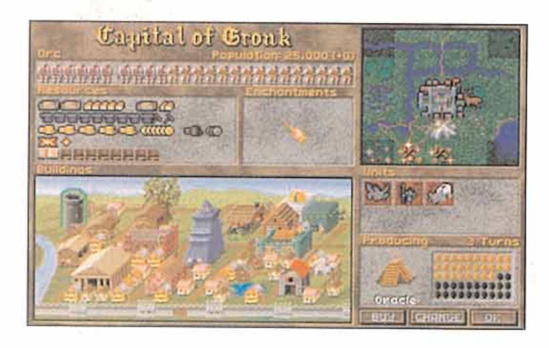
– Una buena medida es la de explorar totalmente las tierras que nos rodean antes de expansionarnos allende los mares o cambiar al plano Arcano, donde nos vamos a encontrar criaturas y desafíos más poderosos, que dejaremos para cuando hayamos avanzado bastante más en el juego.

NECESARIOS PRELIMINARES

Olvidándonos del mundo real y sumergiéndonos en toda la fantasía de la magia en un ambiente fantástico-medieval, este mundo está regido por poderosos hechiceros que tienen en sus manos conocimientos arcanos con los que modifican y dirigen los destinos de sus súbditos. Nosotros somos uno de esos hechiceros y lo primero que haremos será elegir de qué lado estamos. Hay cinco tipos de fuentes de magia: Vida, Muerte, Caos, Naturaleza y Hechicería, y podremos especializarnos en una de ellas o en una combinación de las mismas, con la única limitación de la incompatibilidad lógica de la magia de la vida y la muerte. Nuestro mago puede ser uno de los ya creados por defecto o bien hecho a nuestro gusto, con lo que podremos elegir los libros mágicos que conoce, sus características especiales y los hechizos que podrá estudiar, así como la raza de los habitantes de nuestras ciudades.

Hay cinco tipos de fuentes de magia: Vida, Muerte, Caos, Naturaleza y Hechicería.

Como se puede imaginar, la magia es determinante en el juego. Más de doscientos hechizos repartidos entre los cinco distintos tipos más un tipo genérico, de nombre Arcano, que cualquier mago conoce a medida que crece su experiencia. Empezamos con nuestro libro de hechizos



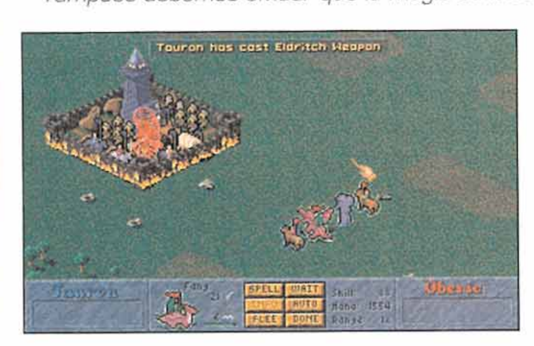




. . . Y CONQUISTA

El apartado belicoso es el eje medular de «Master of Magic» pues el mantener un poderoso y bien armado ejército es la clave para derrotar a los demás magos y hacernos con la victoria en el juego. Pero antes de asestarle el golpe mortal a nuestros enemigos tendremos multitud de objetivos secundarios que engrosarán poco a poco nuestro poder; el ataque contra ellos nunca debe ser ciego y desesperado, siendo la experiencia y la estrategia las claves de la victoria:

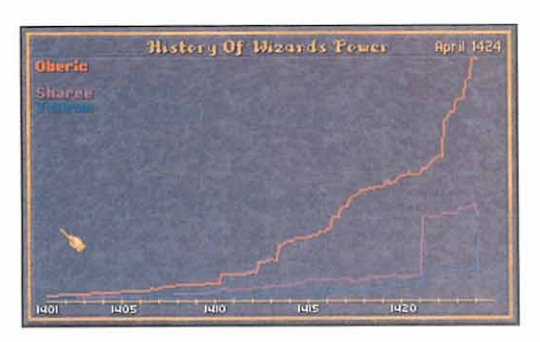
- La variedad de unidades militares y sus características intrínsecas son lo suficientemente grandes para que podamos realizar un ejército lo bastante poderoso y preparado para hacer frente a cualquier objetivo. La dificultad de los enemigos es creciente durante el juego, y el desarrollo de la calidad de nuestras unidades debe ser paralelo a ella.
- Potenciar las cualidades de los héroes que se nos ofrezcan o que nosotros invoquemos va a ser primordial, así como el dotarles de armas poderosas y de hechizos de protección. Estos héroes deben ser la cabeza principal de nuestro ejército y la unión de varios de ellos en un mismo grupo, para su evolución continua y simultánea, les convertirá en una poderosa fuerza de ataque.
- Tampoco debemos olvidar que la magia es la constante que rige el mundo, y que su uso para nuestros fines será muy provechoso. Por lo cual, unidades como los magos o shamanes –que podremos producir en nuestras ciudades– por ser capaces de realizar ataques a distancia, aunque sean débiles defensivamente, son las más útiles de todas las que disponemos.

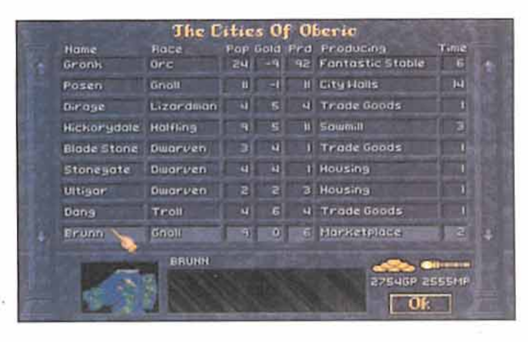


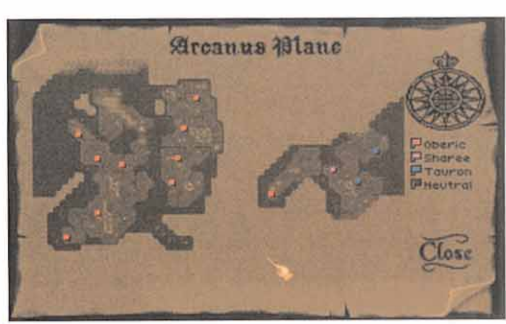
- Por regla general los ataques mágicos hacen bastante daño a cualquier criatura, aunque no hay que olvidar que también las hay que son inmunes a dichos ataques. En la pantalla de combate podremos llegar examinar las características de nuestros enemigos para decidir cuál es el mejor ataque a emplear, si la espada o el rayo, aunque la combinación de ambos será útil casi siempre.
- Huir de la batalla será siempre la última opción que consideraremos cuando no veamos las cosas muy claras, ya que al huir podemos perder un número indeterminado de unidades incluyendo alguna muy valiosa. Otra opción que hemos de considerar para la batalla es la de dejar en manos del ordenador el manejo de las unidades de ambos bandos o bien controlar nosotros las nuestras. La primera opción nos libera de problemas aunque no sea la que más garantice el éxito.
- Cuando conquistemos un nodo mágico, para canalizar su poder hacia nosotros, debemos crear un espíritu que se fundirá con dicho nodo. Si no dejamos ninguna unidad en el nodo para defenderlo, dicha fuente de magia puede ser utilizada por otro mago, aunque sea nuestro, llevando su unidad espiritual a él. Los nodos que sean de nuestra alineación mágica nos proporcionarán más poder que los que no lo sean.
- Para destruir a un mago enemigo solo tenemos que conquistar la ciudad en la que se encuentre su fortaleza, con lo que dicho mago dejará de existir y sus demás ciudades quedarán como neutrales. Si nos conquistasen a nosotros la ciudad donde tenemos la fortaleza mantendremos bajo nuestro control todas las demás hasta que podamos reunir la cantidad de maná que sea suficiente para conseguir el regreso de nuestro mago.
- Si luchamos dentro de un nodo, el uso de hechizos distintos al tipo del nodo será inútil, pues serán anulados por el aura del mismo. Sin embargo, los del mismo tipo se ejecutarán sin problemas y con menos coste de maná. Las criaturas que defienden dicha fuente de poder, la mayoría de las veces, también serán inmunes a los hechizos de su misma alineación, pues poseen la misma que el nodo.
- En lo que se refiere al aspecto defensivo, no hay que descuidar la guarnición de ningún puesto importante debido a los extraordinarios poderes que pueden llegar a ser invocados en las unidades enemigas. La teleportación o el vuelo son algunos de los variados poderes que los magos pueden imbuir a sus ejércitos, por lo que no estará de más dejar un par de unidades –caballería, shamanes, etc.– de patrulla en cada ciudad, y así poseer un extenso bagaje de hechizos defensivos.
- Salvo las normales precauciones y los consejos evidentes tras unas cuantas partidas, lo único que es seguro es que hay multitud de tácticas para acabar con éxito el juego. Todo dependerá del nivel de dificultad elegido –hay cinco–, nuestra habilidad estratégica y un poco de suerte, ya que el factor aleatorio está presente manifestándose turno tras turno en los caprichos de la magia.



















vacío, y que iremos llenando a medida que descubramos nuevos encantamientos. La manera de aumentar nuestros conocimientos mágicos es aprender nuevos hechizos, intercambiarlos con otros magos o encontrarlos en los tesoros que se ocultan en los nodos mágicos, ruinas, templos y torres. A medida que avanza nuestro poder mágico también aumenta el de nuestros hechizos, teniendo a nuestra disposición progresivamente magia cada vez más poderosa que alcanzará cotas inimaginables al principio del juego.

DOS MUNDOS A FALTA DE UNO

El mundo en que se desarrolla el juego está dividido en dos planos: Arcanus es el plano del que partimos, y bajo el cual se encuentra otro, subterráneo y misterioso, de nombre Mirror, al que se accede a través de las torres y que encierra magia más poderosa que el plano superior. Ambos planos recogen la ubicación de las ciudades que construirán en ellos los hasta cuatro magos que pueden competir simultáneamente, uno de los cuales es el nuestro.

Las ciudades y villas son habitadas por los seres de la raza que hayamos elegido, que trabajarán para nosotros produciendo comida para nuestras tropas y monedas para sostenerlas. En dichas poblaciones también se producen nuestras unidades militares siempre que hayamos realizado en ellas las construcciones previas: molinos, armerías, puertos, templos, etc., gracias el trabajo de sus pobladores. Poco a poco nuestras ciudades crecerán y se harán cada vez más grandes, ampliándose también el abanico de posibilidades productivas.

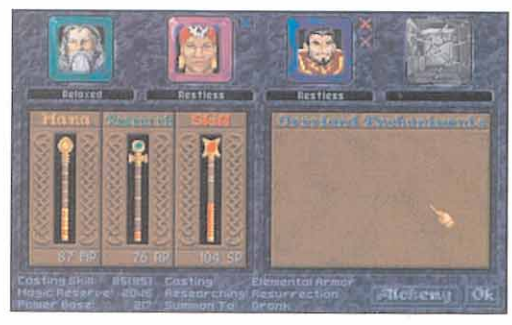
Además de las ciudades, nuestro mundo con sus dos planos está plagado de ruinas, cuevas, templos caídos y mazmorras, repletos de interesantes tesoros custodiados a su vez por terribles hordas de monstruos, como también estarán presentes defendiendo los nodos mágicos, que producen el maná que podremos aprovechar para aumentar nuestro poder mágico dirigiendo su producción hacia nosotros.

El paisaje se completa con ríos, mares, montañas y bosques que representan los distintos tipos de terreno que nos encontraremos y que influirán en la producción de nuestras ciudades y el movimiento de las unidades.

MANOS A LA OBRA

Partimos totalmente de cero, con una ciudad sin ninguna construcción y dos unidades sin ningún tipo de experiencia con las que iremos explorando el mundo que nos rodea. Los primeros objetivos son descubrir las ruinas que no tengan enemigos para llevarnos sus tesoros, construir nuevas ciudades con nuestros colonos y sobre todo mejorarlas mediante construcciones que aumenten su producción de comida, monedas y maná. También es importante conseguir contratar cuanto antes un héroe que se convierta en estandarte de nuestras fuerzas e irlo cuidando

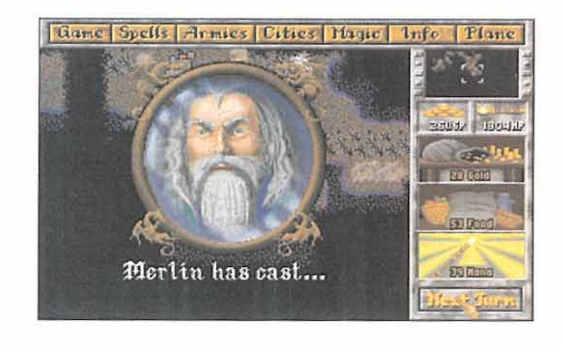




ARMAS DE HECHICERO



Uno de los cometidos tradicionales de la brujería y hechicería ha sido el encantar tanto armas como objetos dotándolos de poderes mágicos que aumentan su capacidad destructiva u otorgan determinados poderes al guerrero que los maneja o que simplemente los porta. Y como en Microprose no se les escapa ni un sólo detalle, dichas armas y objetos encantados también están presentes y cobran especial importancia en «Master of Magic» aumentando sustancialmente los puntos de ataque y defensa de los héroes. Pero la cosa no queda ahí, puesto que a las armas especiales, que ya están predefinidas en el juego, se unirán otras que el jugador puede crear antes de comenzar a jugar y que se repartirán aleatoriamente por los tesoros escondidos en el mundo del juego. La forma de hacer esto es mediante un programa de nombre ITEMMAKE que viene como añadido para el fin antes mencionado, y con el que seleccionaremos las armas que queramos y les asignaremos poderes a nuestro gusto, pero con las limitaciones del número de poderes con que encantar cada objeto y con la peculiaridad de que a mayor número y mejores poderes mayor será su coste mágico y también mayores serán los peligros a superar para conseguirlas. Así que ya podemos diseñar nuestro arsenal, pero teniendo en cuenta su coste, no sea que luego nos podamos quedar con las ganas de poder usarlas.





mientras va ganando experiencia a través de la victoria en batallas.
La batalla se desarrolla en una pantalla específica en la que aparecerán nuestras unidades –podemos juntar un máximo de nueve– y las de nuestro enemigo en un escenario con perspectiva isométrica. Como si de un tablero se tratase moveremos las fuerzas por una cuadrícula imaginaria para luchar en cuerpo a cuerpo o lanzar armas arrojadizas, controlando a cada unidad por separado. También podremos lanzar los hechizos que ya conozcamos para atacar las fuerzas enemigas o preservar la vida de las nuestras.
A través de los cómodos menús tendremos acceso a los parámetros del juego, la posición de cada unidad y héroe, información de cada ciudad, hablar con los magos en conflicto, saber cómo vamos en el juego o examinar nuestro libro de hechizos. En él aparecerán los hechizos que ya conocemos, el que estamos estudiando y los que están disponibles para ser invocados en ese momento, así como su coste y descripción.
No será fácil la tarea de ir acabando uno por uno con los magos competidores, misión que conseguiremos al conquistar la ciudad en la que esté su fortaleza encantada. Cuando acabemos con el último de los magos seremos honrados con el luchado y merecido título de "Maestro de la Magia", recompensa a todos nuestros grandes esfuerzos.
La otra forma de poder acabar la partida a nuestro favor es mediante el hechizo que nos proporciona dicho título, pero cuya consecución es muchísimo más difícil, pues necesitaremos haber alcanzado un poder mágico de dimensiones considerables para llegar a tener acceso y usar el buscado hechizo.



Nuestra Opinión

Todos los amantes de la buena estrategia no podemos evitar estar algo condicionados cuando probamos algo nuevo de Microprose. Y no es para menos, ya que se han ganado a pulso la fama a base de mantener muy alta la calidad de sus juegos de estrategia. «Master of Magic» continúa la tradición iniciada por los míticos «Railroad Tycoon» o «Civilization», del que hereda y adapta bastantes aspectos, mejorándolos en la medida de lo posible.
El concepto que en Microprose tienen de la estrategia se basa en los primitivos juegos de tablero, que hoy siguen gozando de un extraordinario éxito en todo el mundo. Las bases del juego son un inmenso territorio inexplorado por el que pelean varios jugadores que cimentan su avance en la construcción de asentamientos y en la producción de unidades de diversos tipos con que anular a las del contrario.

El combate es la tónica general junto a la exploración y el desarrollo de nuestras habilidades de partida, lo que se consigue mediante el paso del tiempo representado a través de una serie de turnos y la toma de decisiones sopesadas. Todo esto tiene cabida en «Master of Magic» que tiene la suerte de gozar de la experiencia de juegos anteriores.



El juego comienza pareciéndonos tremendamente lento y pesado debido a las pocas fichas con las que comenzamos y la lenta evolución de nuestras pocas ciudades. Al principio hay turnos en los que nos tendremos que limitar a esperar y dejar pasar el tiempo, pero es necesario para fundamentar nuestro poder. La evolución es creciente, y poco a poco nos vamos marcando objetivos que dan lugar a otros más generales y así sucesivamente, generando una gran cantidad de magia y poder.

Tras unas horas de juego, dispondremos de un gran ejército y cantidad de hechizos en nuestro libro de magia que nos permitirán realizar cosas inimaginables al comienzo; y es ahora cuando la diversión alcanza su punto álgido, hasta culminar en la apoteosis final, que es cuando seremos elegidos "Maestros de la Magia".
La realización gráfica del juego intenta recrear una partida de tablero aderezándola con las facilidades que proporciona el ordenador para llegar a hacerla mucho más agradablede lo que podría ser.

Cuando realicemos un hechizo sobre una unidad, o movamos a nuestro ejército en la pantalla de combate, contemplaremos multitud de animaciones y sonidos que realzan la acción del juego. El manejo es simple, como corresponde con el ratón y sus dos botones, que proporcionan acceso, control y, sobre todo, ayuda detallada de todos los aspectos que nos integra en el juego y nos ayuda a sacarle el mayor partido.

El único punto negro que podemos encontrar, si se quiere considerar así, es la excesiva duración de las partidas que quizás puede desagradar a quien no sea un fanático incondicional de éste tipo de juegos. En contraposición, hay que destacar un cuidado acabado de los manuales que incluye un alucinante grimorio de hechizos, al menos en la versión inglesa que aquí comentamos. Esperemos se traduzca y, cuanto menos, respeten su integridad.
El título de maestros de la magia está en juego, y la competición que nos propone Microprose es dura, pero no imposible, y probablemente mucho menos que la que los ha elevado a ello, al merecido título de maestros de la estrategia.

C.S.G.

LO BUENO: La aplicación de la experiencia de Microprose en el campo de la estrategia da paso a un juego en el que la combinación de anteriores y diversos componentes de otros juegos llegan a un soberbio producto.

91

LO MALO: La duración de las partidas es extremadamente larga, por lo que el empleo de muchas horas se hace imprescindible. Una de estas causas es la excesiva lentitud con que se desarrolla el juego al principio.





STA

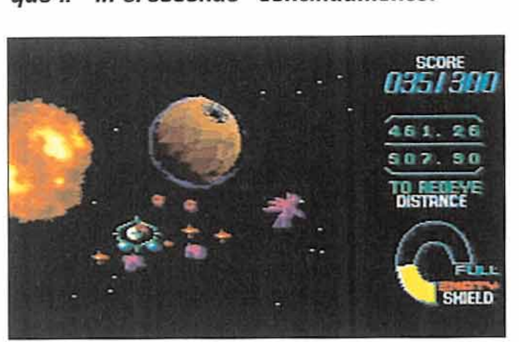
La sequía que venía padeciendo el Mega CD desde hace tiempo, en lo referente a juegos realmente impactantes, se va a acabar con el lanzamiento de «StarBlade». Esta versión de una de las más populares recreativas de Namco, no sólo está a la altura de lo que se podía esperar de tan conocida compañía, sino que tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores CDs que hayan aparecido jamás para la máquina de Sega. Preparad los pads para uno de los más espectaculares shoot´em ups de la temporada.



El comienzo dal juego ya nos sumerge en un apocalípsis galáctico, que no hará más que ir "in crescendo" continuamente.



Campos de asteroides y oleadas de enemigos son las principales preocupaciones que tendremos en «Starblade».



El uso de gráficos construidos a base de mallas, es uno de los aspectos más originales y que más llaman la atención.



Nuestra única tarea será conducir el cursor con habilidad, vigilando los impactos del enemigo y el nivel del escudo.

Vuelven los polígonos

Namco, una de las compañías con más solera en el mundo de la programación, anda envuelta en varios proyectos realmente jugosos para la nueva generación de máquinas que se nos está echando encima. Pero, mientras tanto, no descuidan ninguna de las facetas en que tantos éxitos han conseguido, como las máquinas recreativas y los formatos domésticos actuales. Precisamente en el último sector acaba de aparecer una espectacular versión de una máquina de tremenda popularidad, «StarBlade». El afortunado soporte escogido para esta adaptación ha sido el Mega CD, y los más afortunados aún poseedores del aparato de Sega, tienen ante sí uno de los mejores juegos aparecidos en los últimos tiempos.

VELOCIDAD Y POLÍGONOS

Por supuesto, «StarBlade» tiene un argumento futurista. Y decimos por supuesto, porque en asuntos de shoot´em ups, guiones con premisas semejantes son lo más habitual. Pero, sinceramente, es algo que no hace ni falta repasar. Los que ya conozcáis «StarBlade» de los salones recreativos, no necesitaréis que os digamos nada. Y los que aún no hayáis oído hablar de esta máquina, no prestaréis la más mínima atención al argumento en cuanto conectéis la consola. La razón es muy simple, «StarBlade» es un shoot´em up clásico, en el que lo único que importa es eliminar todo lo que se mueva. Y no hay más historias.

R B L A D E



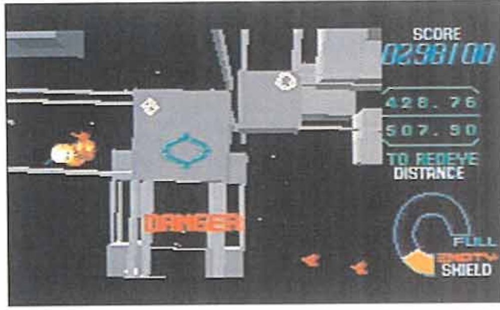
Tras «Silpheed», el shoot´em up ha encontrado un más que digno sucesor, en «Starblade», para el Mega CD de Sega.



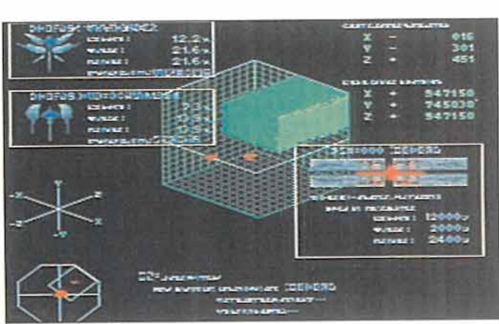
No sólo las naves rivales serán los objetivos a abatir. La destrucción de bases alienígenas será otra de nuestras metas.

LA ALTERNATIVA SE LLAMA «SILPHEED»

Muchos lo conoceréis, habréis jugado con él o lo tendréis en casa. Enormemente parecidos a primera vista, «Silpheed» y «StarBlade» son dos de los más potentes CDs para la máquina de Sega.
Lo de "a primera vista" tiene su explicación. «Silpheed» era bastante más largo que el recién nacido «StarBlade» y, esta es su principal diferencia, el control de la nave se realizaba de forma manual, controlando la situación exacta en pantalla, en todo momento. El recorrido global de la fase se efectuaba de modo automático, pero nuestro vehículo era responsabilidad total del jugador.
El diseño, por otro lado, también encuentra notables diferencias, sobre todo en lo referente a las naves enemigas. Las de «StarBlade» están diseñadas, en su mayoría, como estructuras alámbricas. «Silpheed», por su parte, ofrecía rivales con polígonos rellenos, de principio a fin.
Lo que no varía lo más mínimo de uno a otro es la adicción, diversión y la calidad. Ambos poseen para dar y tomar. ¿Coincidencia que se trate de dos shoot´em ups poligonales? Bien, quizá sea una característica del Mega CD que aún no ha sido lo suficientemente explotada. Veremos si el tiempo nos da o nos quita la razón.



A medida que nos vayamos acercando al final de cada fase, la dificultad aumentará de forma directamente proporcional.



Una ligera información del objetivo final de cada misión, nos será facilitada antes de que comencemos la misma.

El resto del juego es, simplemente, lo más adictivo que ahora mismo os podáis echar a la cara en Mega CD. Una acción trepidante, una velocidad vertiginosa durante la mayoría de las escenas del programa, y un manejo de polígonos pasmoso, sólo comparable al de aquella joya que era, y es, «Silpheed», es lo primero y más importante que llama la atención del jugador.

EXPLOSIONES ESPACIALES

Las escasas cinco fases de «StarBlade», dan lo bastante de sí como tener enganchado al jugador durante varias horas. Es muy fácil pensar que el juego se puede hacer relativamente corto al conocer este dato, sin embargo, os podemos asegurar que de eso, nada. La dificultad que posee «StarBlade», sin alcanzar unos niveles cercanos a lo imposible, si es elevada, aunque está lo suficientemente bien calculada como para enganchar sin desesperar. No resulta excesivamente complicado superar la primera fase, aunque, a partir de este punto, la cosa cambia bastante.
El gran handicap relacionado con este apartado que tiene el juego es que tan sólo ofrece un par de continuaciones, y no utiliza ningún sistema de passwords, con lo que una situación como encontrarse a dos pasos del enemigo final, y ser eliminados por un roce de lo más tonto es algo bastante factible.
Pero lo mejor del juego es, sin duda, los aspectos ya mencionado de velocidad de acción y estupendo diseño gráfico. En este momento hay que hacer mención de la peculiar concepción de muchos de los enemigos del programa. Diseñados muchos como estructuras de alambre –esto es, sin ofrecer una superficie rellena en los polígonos–, contribuyen a la rapidez de movimientos y animaciones. Se echa de menos así un mayor trabajo gráfico, pero se compensa con la velocidad.
Gran cantidad de polígonos y explosiones en pantalla, sin que por ello el juego se llegue a ralentizar ni un ápice, y la simplicidad de manejo, por otro lado, aporta también su granito de jugabilidad y adicción al asunto. El control de vuelo se realiza de modo automático, y latarea consiste tan sólo –lo cual puede tener muchos sentidos...– en disparar y destruir.
Así, «StarBlade» debe quedar clasificado como uno de los mejores y más adictivos juegos de Mega CD. Buenos gráficos, mejor sonido, gran jugabilidad y, sobre todo, adicción para dar y tomar, le convierten en una estrella en el firmamento de Sega

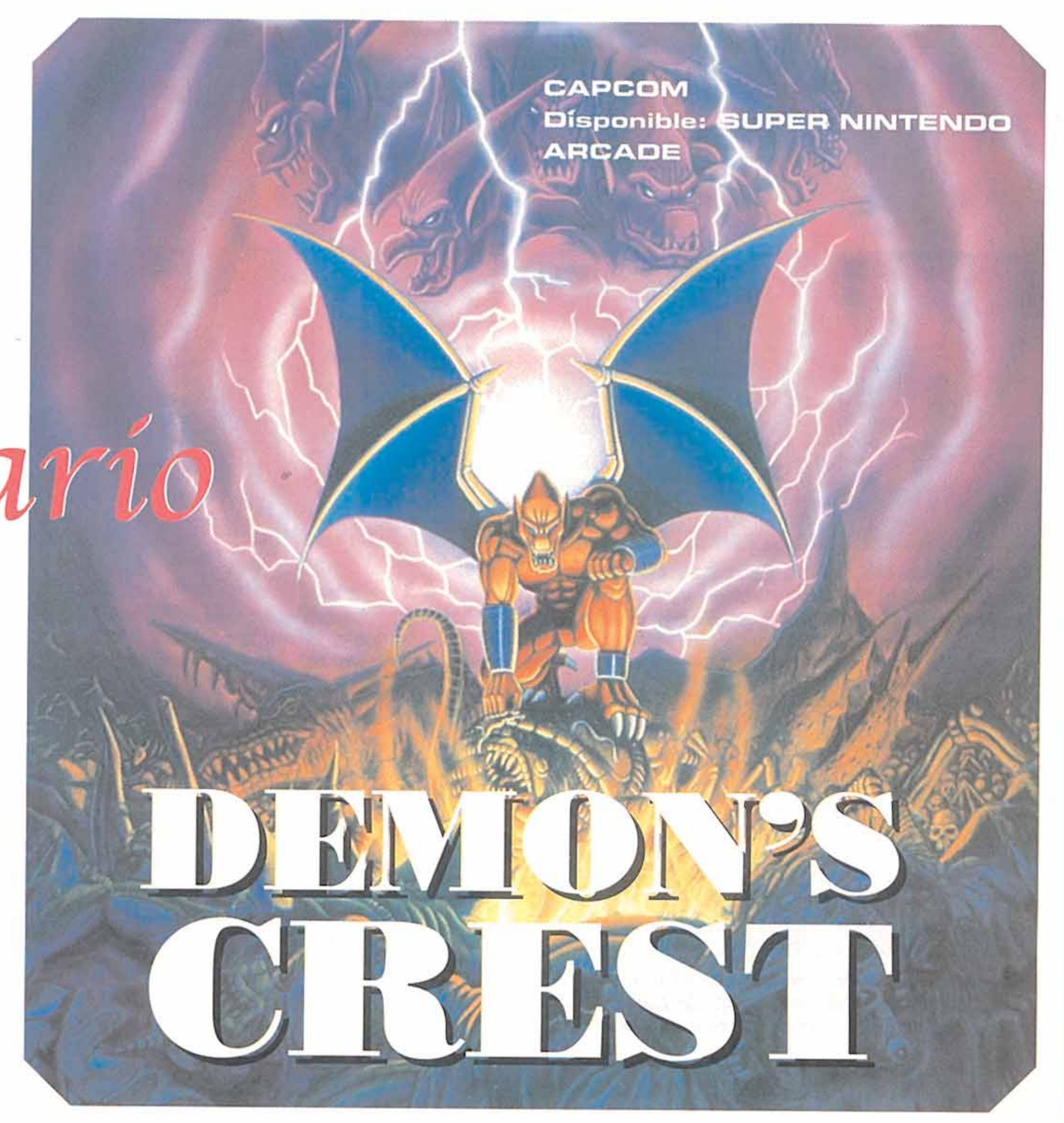
***LO BUENO:** La velocidad de la acción, la variedad en escenarios y misiones y una jugabilidad tremenda, es lo mejor de este shoot´em up, que puede conseguir en Mega CD idéntico éxito que en recreativa. Al menos, se lo merece.*

88

***LO MALO:** Puede que tan corto número de faseOs llegue a ser algo que no haga demasiada gracia a los fanáticos del género. Pero la calidad del CD, de manera global, puede compensar este apartado. Por lo menos, visualmente.*

F.D.L.

Un Arcade Legendario



Quien escribe ha de confesar que hace unos cuantos años y por grandes espacios de tiempo, casi años, padeció una adicción inconfesable que le iba minando poco a poco su modesta economía. Y al parecer no era el único, ya que una especie de gran epidemia se extendía por los salones recreativos tan frecuentados por aquel entonces cuando las consolas eran poco menos que un proyecto. Las monedas de 25 desaparecían como por arte de magia en la ranura de una máquina de fatídico nombre: «Ghosts & Goblins». Eran otros tiempos...

Y después de aquella adicción que tanto nos hizo disfrutar a todos, llegó otra más en forma de traicionera continuación, y aunque ya no era lo mismo, «Ghouls & Ghosts» seguía arrasando con el dinero de los jugones. Y ahora ésto, pero por suerte la inversión sólo se hace una vez al comprar el cartucho y luego nos da para jugar muchas partidas sin pagar un sólo duro. Bueno, algo sí porque la consola funciona por luz y no por pedales.
Como era de suponer, toda esta palabrería viene a que «Demon's Crest» es la tercera parte de la saga demoníaca que tanto éxito ha arrastrado consigo desde el primer conocimiento. La era de fantasía que inauguró «Ghosts & Goblins» continúa con los demonios y los humanos, coexistiendo pacíficamente hasta que un grupo de piedras mágicas de gran poder cayeron en el reino de los dragones. A partir de ese momento se sucedieron las luchas por tan codiciado material, que acabaron con la victoria del demonio rojo Firebrand sobre el demonio Dragón. Pero la alegría duró poco ya que el demonio Phalanx robó las piedras a Firebrand y las dispersó por el mundo concentrando en él todo su poder. El demonio rojo juró venganza y se puso a la tarea de recuperar lo que era suyo. Su misión es la nuestra; las piedras son el objetivo.

GÁRGOLAS POR TODAS PARTES

Nada más empezar recibimos el susto de nuestra vida con la aparición de un demonio de tamaño familiar que se acerca a nosotros con muy malas intenciones. Pero no desesperemos, este primer enemigo está herido y no habrá que sudar mucho para hacerlo caer, por dos veces, eso sí. Libres de nuestro molesto adversario damos los primeros pasos por el mundo exterior, donde los primeros enemigos que veremos serán los ya famosos fantasmas del «Ghosts & Goblins». Atravesaremos unas cuantas fases hasta encontrarnos con el primer enemigo de entidad: el demonio Arma, que tras caer derrotado





MENOS DA UNA PIEDRA



Esta vez el dicho no es cierto, ya que las seis piedras mágicas que se encuentran repartidas por los confines del mundo de los demonios otorgan todos los poderes conocidos a quien las posea. Y en concreto es Firebrand quien ha de poseerlas, por nuestro bien y el de la paz entre todos los hombres y demonios.

Al principio comenzamos con una porción de la piedra de Fuego que nos concede el poder usar un arma especial; a medida que vayamos consiguiendo más armas, de las seis disponibles, completaremos la piedra y podremos obtener todo su poder.

Las cuatro siguientes piedras dan determinados poderes a quien las tenga ya que cada una de ellas tiene poderes especiales. La de la Tierra convierte a Firebrand en la Gárgola del Suelo, que puede romper estatuas de piedra y desplazarse a gran velocidad además de disparar su arma a ras del suelo. La del Aire le transforma en la Gárgola Aérea, lo cual le permite volar con mayor autonomía, lo que es bastante importante, aunque no podremos agarrarnos a las plataformas o salientes. En Gárgola Tidal se transforma Firebrand cuando posea la Piedra del Agua, que le concede la habilidad de nadar bajo el agua sin ahogarse; y finalmente la Piedra del Tiempo le hace mucho más poderoso y resitente convertido en la Gárgola Legendaria. La piedra del Cielo es la definitiva, su poder es un enigma, pero sin ella no podremos aunar a las demás para conseguir el máximo de provecho de todas ellas conjuntamente. Con toda seguridad sea la última que consigamos y la que nos conduzca al final de nuestra aventura.

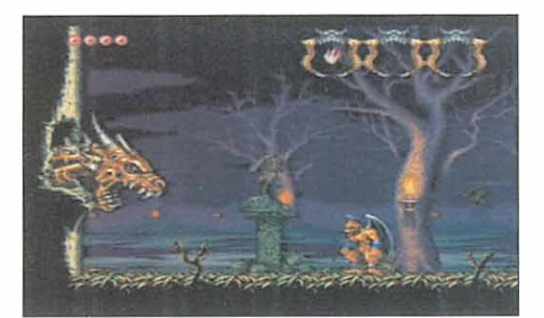
nos concederá la primera de las seis piedras mágicas: la Piedra de la Tierra.

Una vez conseguido el primer objeto ya tenemos acceso a los restantes escenarios del juego: el bosque, la ciudad, el mundo acuático, etc., los que tendremos que visitar varias veces puesto que la primera vez que los visitemos habrá sitios que serán inaccesibles al no disponer aún del poder especial que nos otorga una piedra mágica que todavía no tenemos.

Dichos escenarios son accesibles a través de un mapa que nuestra gárgola roja recorrerá volando y posándose en los que quiera entrar.

El vuelo está realizado en modo siete muy rápido y bien realizado en el que podremos volar en cualquier dirección, para dirigirnos tanto a las distintas fases como a tiendas en las que podremos adquirir pócimas y hechizos o encontrar a alguien que nos diga la utilidad de los talismanes que hallaremos a lo largo del desarrollo del juego.

Estos objetos y servicios sólo serán posibles previo pago de cierta cantidad de monedas que encontraremos en vasijas o que dejarán caer ciertos enemigos.



ESPLÉNDIDA CONTINUACIÓN

Firebrand tiene múltiples posibilidades de movimiento: anda, salta y se agarra a las paredes y salientes pudiendo trepar por ellas; además puede permanecer volando en el aire por unos instantes. Cuando posea alguna de las piedras también estará dotado de posibilidad de nadar, volar mejor o desplazarse a gran velocidad.

Las vasijas serán omnipresentes, y al igual que en los juegos anteriores, contendrán objetos tales como vitalidades, urnas para llenar con pócimas, pergaminos para escribir hechizos en ellos o simplemente monedas con las que comerciar.

«Demon's Crest» conserva el espíritu original de «Ghosts & Goblins» pero con las naturales innovaciones técnicas y la inclusión de enemigos mucho más poderosos.

Otra de las variantes más significativas es que el personaje que controlamos ya no es un guerrero sino una de las gárgolas que antes combatíamos, y que el desarrollo no es completamente lineal sino que deberemos pasar más de una vez por la misma fase. El scroll es continuo y en más de una dirección, habiendo fases de avance horizontal y otras de escalada en las que el acierto en el salto será determinante. Asimismo, la variedad de objetos a recoger, y que no todos ellos serán necesarios para culminar el juego, hace posible que haya varios finales distintos según los objetos que poseamos.

Bien realizado tanto a nivel gráfico como sonoro, cuenta además con una dificultad que aumenta según lo hace el juego haciéndose las mismas fases cada vez más complicadas, lo que consigue un juego terrorífico en cuanto a adicción y vistosidad del resultado final. La inclusión del modo siete así como la posibilidad de transformarnos y adquirir poderes le dan originalidad y frescura. Los passwords evitan la desesperación lógica al caer abatidos tras haber avanzado unas cuantas fases. En resumen, divertido, recomendable y con cierto sabor agradable al original «Ghosts & Goblins».

C.S.G.

***LO BUENO:* Lo bien que se mueve y controla nuestro personaje, la ambientación terrorífica, y sobre todo, los buenos recuerdos que nos trae de pasadas aventuras.**

86

***LO MALO:* El vuelo no se controla excesivamente bien, además tener que pasar varias veces por la misma fase puede acabar resultando pesado y algo repetitivo.**

EL AMANECER DE LOS TIEMPOS

WARCRAFT





INTERPLAY
Disponible: PC, PC CD-ROM.
ESTRATEGIA

A todos aquellos que han construido ciudades enteras en «Sim City», mundos ferroviarios con a «Railroad Tycoon», colonias con «Civilization», parques de atracciones con «Theme Park», o han defendido a la casa Atreides de las huestes Harkonnen en «Dune II», Interplay les trae ahora un nuevo "mecano" de la estrategia, otro constructor de mundos, «Warcraft», en el que se va a comprobar si es más importante la inteligencia del gran hombre o la fuerza bruta de las bestias.

Las crónicas de la guerra de Azeroth, escritas por el caballero del reino Sir Lothar, relatan el periodo de guerra que libraron los hombres contra los seres del maligno, los Orcs, bestias salvajes sin ninguna moral que sólo saben hacer una cosa: la guerra. En el año 583 comenzaron las desgracias para las hasta entonces bellas y prósperas tierras del hombre. Las cosechas se malograron por un frío helado que nunca antes había azotado las siempre cálidas praderas de Azeroth. Los hechiceros y los clérigos no encontraban una explicación lógica a estos fenómenos, que poco a poco, cambiaron el espíritu alegre de la población por una tristeza sin fin. Para culminación de males, una gélida mañana un poderoso estruendo que provenía de las puertas de Stormwind Keep llegó hasta los oídos de los asustados Azerothanos. Miles de seres deformes de aspecto verdáceo, acompañados de enormes arañas y voraces escorpiones, aparecieron en lo alto de la montaña, lanzándose hacia el reino de Azeroth. Segaron todas las vidas a su paso, cayeron ante su irresistible avance tanto soldados como niños, mujeres y ancianos.

El rey Wrinn, envió a su hijo, el príncipe Llane, junto a su madre, la reina Varia, a un lugar seguro, la abadía de Northshire. El joven príncipe fue coronado rey cuando sólo contaba veinte inviernos, y desde entonces hasta hoy, Diciembre del 593, la guerra entre hombres y Orcs por recuperar el reino de Azeroth ha continuado con furia y casi se ha logrado el objetivo que Llane juró a su padre en el lecho de muerte: expulsar a los Orcs de su reino. Esta victoria ha sido posible gracias a las continuas luchas internas entre los propios Orcs. Pero nuevas y temibles noticias han llegado a palacio, pues los valientes espías del rey se han adentrado en el territorio de las bestias y han averiguado que un nuevo jefe, que se llama Blackhand, ha logrado reunir bajo su poderoso mandato a todas las hordas y especies de Orcs y prepara la invasión definitiva de nuestro reino. Parece que al fin tienen a alguien tan fuerte como inteligente. Por eso el rey me ha ordenado





personalmente que me ocupe de la construcción de nuevos pueblos y fortalezas allende la frontera. Necesitamos reclutas tan valerosos como vosotros.

Otra historia bien diferente, pese a tratar del mismo acontecimiento histórico, es la relatada por el Orc Garona, del Consejo de la Sombra. Se trata más bien de un llamamiento a todos los seres de las tierras pantanosas. Dice así: "Bestias de nuestras ensangrentadas tierras, nosotros pasamos de todo, sólo queremos destruir e invadir y ahora tenemos un jefe temible y poderoso que nos conducirá hacia la aniquilación total de la raza débil, los asquerosos y melindrosos humanos. No nos importa a que raza o piara pertenezcáis, sólo queremos que estéis dispuestos a morir matando. Gruñiremos y bailaremos sobre sus tumbas y convertiremos sus feas tierras verdes en apestosos pantanos hediondos. Necesitamos bestias sin piedad como vosotros".

LA CONSTRUCCIÓN, O DESTRUCCIÓN, DE UN REINO

Dos historias bien diferentes ¿verdad? Os hemos relatado ambas para que podáis escoger la que más os guste, ya que vais a poder enrolaros en el ejército de Azeroth, o en las huestes de Orcs. En ambos bandos os encontraréis ante el mismo programa; un sensacional juego de estrategia.

Para los que no tienen experiencia en este tipo de juegos «Warcraft» es el ideal para aficionarse, pues es muy simple de manejar y posee una dificultad creciente muy ajustada. Los primeros niveles están hechos para los que no tienen ninguna idea de sobre lo que es esto de la estrategia y la construcción de pueblos y castillos.

¿Cómo se juega? Seguid este ejemplo. Empezamos disponiendo de labradores y soldados. Los primeros se encargan de buscar y extraer las materias primas como la madera y el oro que son necesarias para la construcción y para el adiestramiento de los reclutas. Cuando tengamos suficiente para



construir podemos elegir entre una granja –es imprescindible para la alimentación–, un cuartel –para la formación de buenos soldados– una herrería –para la fabricación de las armas–, una iglesia –como hogar de los clérigos y hechiceros–, etc. La idea principal es ir adiestrando tanto a labradores, para aumentar así el ritmo de extracción y, por tanto, el de construcción, como a soldados, para defender el poblado de los ataques del enemigo.

A partir de este objetivo primordial se desarrolla toda la simulación, que abarca tal cantidad de construcciones, tipos de soldados, armas, los hechiceros y sus conjuros, que nos es imposible de nombrar aquí. Hay tal variedad que es difícil aburrirse. En el manual relata e ilustra a la perfección todos los tipos de personajes, edificios y armas que podemos utilizar. Las diferencias entre los humanos y los Orcs afectan tanto al nombre como a la forma de los personajes. Para los Orcs hay peones, grunts y raiders, en vez de lacayos, labradores y caballeros. Los nigromantes y brujos sustituyen a clérigos y hechiceros. En lugar de establos de caballos hay criaderos de lobos negros, y así un largísimo etcétera de diferencias, pues, en cada raza contendiente, hay más de siete tipos de construcciones, diez personajes, y varias armas y hechizos con muy diversos efectos. Todo el sistema de control se basa en el archiconocido manejo del puntero del ratón a través de iconos, aunque en esta ocasión el número de los mismos se ha reducido al mínimo, con lo que se ha ganado en agilidad y facilidad de operación con respecto a otros programas de este estilo.

***LO BUENO:* Sencillamente super-adictivo. Pese a sus múltiples posibilidades, es bastante sencillo de manejar y la dificultad comienza en un nivel muy bajo para terminar en el "sólo apto para los expertos".**

90

***LO MALO:* Cierta dejadez y falta de definición en los gráficos, algo que se hubiera podido solucionar empleando una resolución SVGA.**

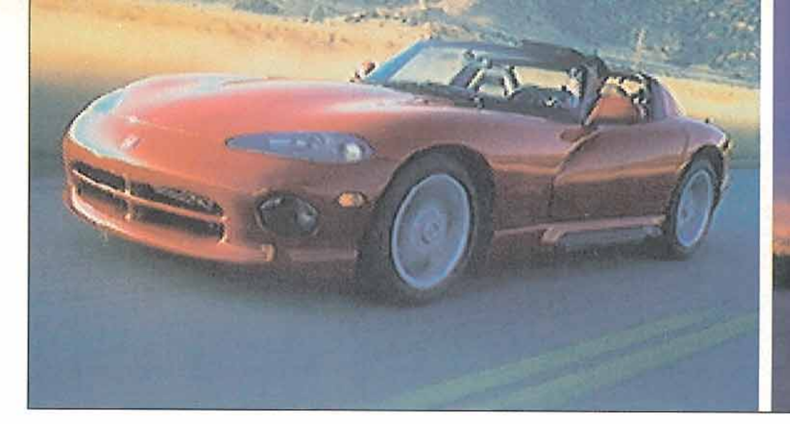
REALIZACIÓN POBRE, JUGABILIDAD GENIAL

Esta parece ser la máxima de todos los juegos de estrategia: gráficos normalitos pero adicción peligrosa para la salud de nuestros ojos. Y, precisamente, «Warcraft» no es una excepción a esta regla, ya que su faceta visual no pasa del aprobado, aunque la verdad es que tampoco le hace falta nada más, porque por encima de la calidad se ha impuesto una simpatía que desborda la pantalla y que hace que alguna que otra vez se pueda soltar una carcajada.

Del sonido y la animación sí que no hay queja posible; la calidad de las melodías y efectos sonoros –las armas chocando y el fragor de la batalla, los ruidos de la construcción, los lacayos aceptando tus órdenes, o los Orcs gruñendo, son una auténtica gozada para nuestros oídos–, así como lo mucho más que correcto de las animaciones y movimientos, cumplen a la perfección con su cometido, que no es otro que el de entretener. Y seguimos asombrándonos ante el hecho de que podemos estar tanto tiempo jugando con simplezas técnicas como este «Warcraft», como con maravillas de la programación de la talla de los más que mejores «Creature Shock» o «Cyberwar».

Ojo al dato programadores; la clave no está en los gráficos ni en el sonido, sino en la forma de lograr que las acciones del jugador sean tan variadas y tan divertidas como en «Warcraft».

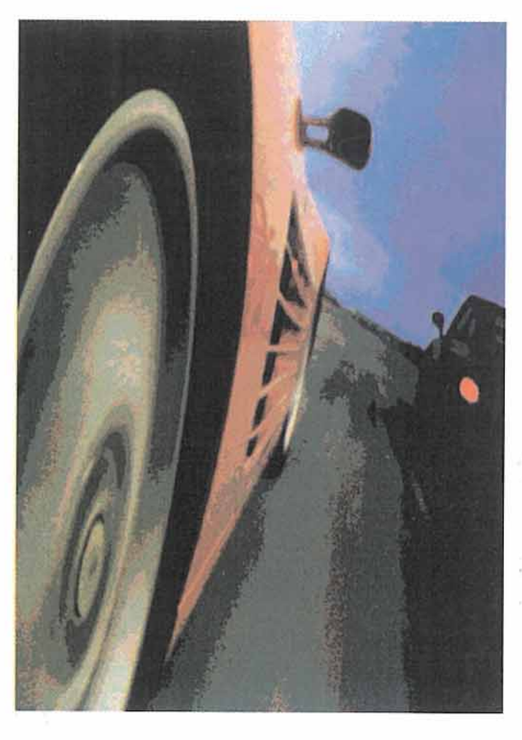
A.T.I.



THE NEED FOR SPEED

ELECTRONIC ARTS
Disponible: 3DO
SIMULADOR

Avalado por el sello de «Road & Track», una de las más prestigiosas publicaciones del globo sobre el mundo del motor, Electronic Arts presenta uno de los mejores y más completos simuladores de conducción existentes, además de pertenecer al primer grupo de CD's para 3DO que son distribuidos en nuestro país de forma oficial. Juegos de coches hay muchos. Pero como «The Need for Speed», no demasiados.



Fuera de nuestras fronteras, «The Need for Speed» ha hecho correr ríos de tinta. Considerado de forma generalizada, y no sin razón, como uno de los mejores CDs de 3DO existentes en el mercado, hablamos de un juego al que es complicado catalogar.

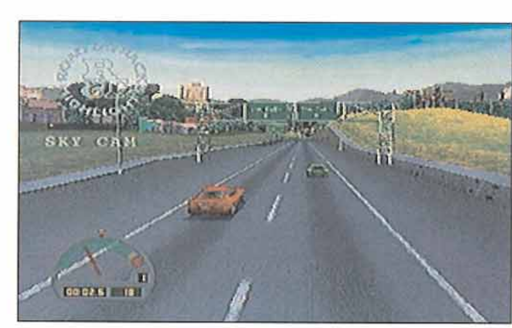
No será un error considerarlo como un estupendo arcade, en el que el aspecto puramente competitivo resultará lo más destacable. Será una verdad a medias, porque estaríamos ofreciendo una idea incompleta de lo que es «The Need for Speed».

REY DEL ASFALTO

Lo primero que puede acudir a la cabeza al escuchar algo referente al juego, es pensar en programas con los que compararlo. En un instante, «Ridge Racer» o «Daytona USA» se presentan en la mente de todo adicto.

Pese a que las comparaciones son odiosas, también son inevitables. Pero los juegos mencionados fueron concebidos como productos en los que prima sobre cualquier otro factor, la acción pura.

¿«The Need for Speed» no ofrece un alto componente de acción? Nadie ha dicho esto. Pero tanto la idea original como la plasmación de la misma en pantalla obligan a replantearse cualquier prejuicio sobre el juego. Debido a su grado de realismo invita a verlo desde la perspectiva de la simulación como ingrediente de mayor peso específico.



Lo que Electronic Arts ha hecho en «The Need for Speed» ha sido buscar un asesoramiento sobre ocho de los más atractivos deportivos de todo el mundo, y recrearlos en pantalla con un realismo muy elevado.

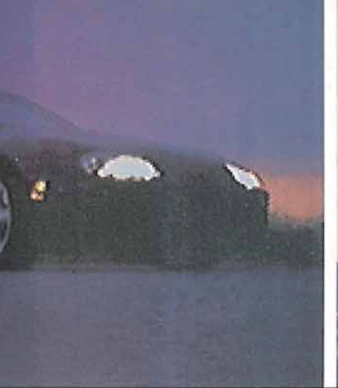
SELLO DE CALIDAD

A situar en un alto nivel este realismo, también contribuye sin duda la calidad gráfica del juego, algo especialmente mirado por el usuario, y que satisfará plenamente a los más exigentes. La incorporación de sombreados gouraud a la mayoría de los vehículos –tanto los que el programa pone a disposición del jugador, como los que circulan por las carreteras controlados por la máquina– hace que uno pueda creer estar –o a los mandos de un auténtico 911 o un Viper, salvando las distancias, por supuesto.

Sin embargo, son los pequeños detalles, que pueden pasar inadvertidos a primera vista, los que de verdad hacen a «The Need for Speed» una pequeña joya para 3DO. Detalles como la incorporación de escenas en vídeo digital, los movimientos de balanceo de los coches, las luces de freno, el sonido Dolby Surround, el contemplar como las



3DO SOBRE RUEDAS





llantas giran, los derrapes en las maniobras bruscas, el cambio manual de marchas, las distintas perspectivas de cámara, etc.

Y, sin embargo, uno puede pensar que, a lo mejor, «Ridge Racer» puede ofrecer mucha más diversión. Bien, ni «The Need for Speed» es «Ridge Racer», ni 3DO es PlayStation. Es como comparar una pera y una manzana. Ambos son juegos dedicados a los coches, de acuerdo. Pero hasta ahí llega su máximo parecido.

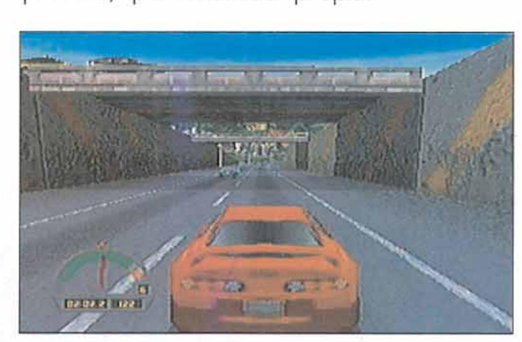
LO BUENO: *Los detalles que contribuyen a situar el apartado del realismo en un nivel muy, muy alto, y la calidad gráfica tanto en escenarios como en coches.*

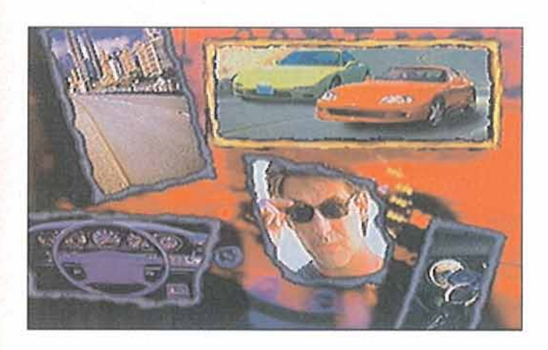
88

LO MALO: *Los tiempos de acceso pueden ser muy elevados en algunos momentos. Los más exigentes le achacarán el no poder alcanzar una velocidad vertiginosa.*

Las similitudes, como las diferencias, también se dan. Por ejemplo, es factible argumentar el diseño similar que ambos ofrecen en cuanto a rutinas de movimiento. Tanto en el avance de los escenarios –el efecto óptico de la carretera está sensacionalmente logrado– como en el desplazamiento de los modelos de automóviles, con render en tiempo real.

Ambos no se limitan a mover un fondo y situar un sprite en medio de la pantalla que imite un movimiento, sino que dotan a cada componente del juego de una, valga la expresión, "personalidad" propia.





Y también se puede decir que «The Need for Speed» posee tres vistas distintas de juego, a diferencia de otros títulos. Pero bueno, tampoco se debe buscarle tres pies al gato.

Sin embargo, ya que hemos mencionado el asunto de los escenarios, es necesario comentar los tres tipos que ofrece el juego: por recorridos urbanos, por grandes autopistas costeras y por carreteras de montaña. Escenarios que se pueden atravesar de un modo competitivo –contra reloj y un único adversario– o de forma mucho más realista, con múltiples vehículos circulando en ambos sentidos. Tan realista, que hasta pueden llegar a ponernos una multa por exceso de velocidad.

¿Y LA VELOCIDAD?

Lo que puede ser el punto más negativo de «The Need for Speed» es que, a los más exigentes, no acabe de convencerles realmente la sensación de velocidad. Sin embargo, hay que tener muy en cuenta el enorme volumen gráfico de los escenarios –y recordemos que 3DO puede mover, teóricamente, hasta 64 millones de pixels por segundo–.

¿No es poco veloz? Quizá. Pero sí que es sumamente realista, tanto en diseño como en control, calidad de imagen o reacción de los vehículos. Y, aún así, lo de la velocidad tampoco está nada mal. De hecho, está muy bien pero, claro, no existe una verdadera sensación de vértigo, más propia del arcade en un sentido estricto, que de lo que es «The Need for Speed»: un simulador excelente, con una documentación brillante y una gran calidad global.

Esperemos que la andadura de 3DO en España vaya sobre ruedas, exactamente igual a como lo ha hecho «The Need for Speed» en su ámbito.

F.D.L.

THE NEED FOR BEAUTY...

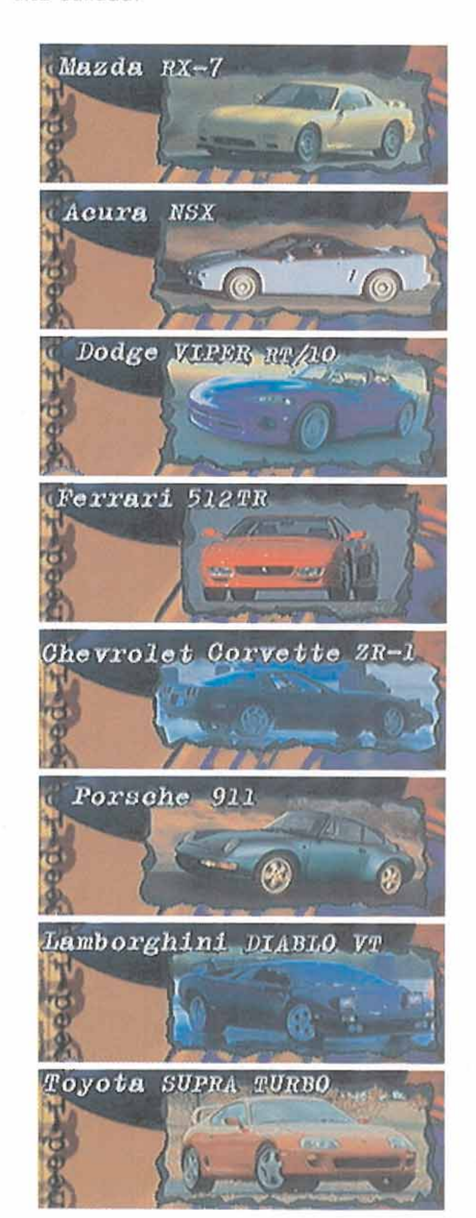
Veloces... y bellos. Así son todos y cada uno de los coches de «The Need for Speed». Vehículos con los que casi todo el mundo sólo puede soñar, o suspirar cuando ve alguno circulando a velocidades realmente infernales por la carretera.

Coches tan exclusivos como los Lamborghini, míticos como el Porsche 911, elegantes como los Ferrari o, simplemente, de ensueño como el Dodge Viper.

Sus características técnicas reales están fielmente documentadas, y en muchos aspectos reproducidas, en sus homólogos del juego.

Y además de esto, y una vez seleccionado el automóvil que más nos apetezca conducir, durante los tiempos de carga se nos obsequia con unas cuantas imágenes del mismo, realmente espectaculares.

Poseer uno de estos coches no dejará de ser un sueño, que quizá nunca –o tal vez sí– se haga realidad, pero al menos el sucedáneo que existe en versión videojuego es de alta calidad.



U.S. NAVY FIGHTERS

... El casco firmemente ajustado a la cabeza, los guantes intentando absorber el sudor de las manos... Abajo, a la derecha, un pequeño hombrecillo con chaqueta amarilla nos hace todo tipo de gestos como si fuera un bailarín de "Break-Dance" y debajo de nosotros 32 toneladas de aluminio, queroseno, explosivo y potencia bruta están a punto de ser catapultadas directamente al espacio... con nosotros dentro !!!

...¡Oh, Señor, allá vamos de nuevo! La aceleración nos empuja hacia atrás contra el respaldo del asiento, mientras el borde delantero de la cubierta del portaaviones se desliza rápidamente hacia nosotros y desaparece debajo del morro del avión. Al reducirse la presión, levantamos la palanca y el morro se eleva en ocho grados. El altímetro empieza a responder, nos elevamos a una velocidad endiablada. Ninguna luz de aviso... y otra anotación en el diario de vuelo...

El baile ha empezado, bienvenidos al mayor espectáculo del mundo. La cubierta de un portaaviones americano, sus aviones de combate... y sobre todo... ¡volar!

3... 2... 1... yahooooo !!!!... Nuestro F-14 "Tomcat" –más conocido para sus tripulaciones como "El Pavo"– ha sido lanzado hacia el espacio por una catapulta en medio de una estela de humo, vapor, llamas y envuelto en el sonido más atronador que nuestros destrozados oídos han soportado jamás, y ahora nos encontramos en medio de la nada, con cielo por todos lados, y acompañados por nuestro inseparable "wingman". El vuelo es suave, estable, delicioso...

...Repentinamente suena el teléfono y nos vemos obligados a hacer una pausa y atender la llamada, mientras saboreamos una taza de café. ¿Pausa...? ¿Teléfono...? ¿Café...? ¿Pero qué diablos pasa aquí...?

¡Ah! es cierto, se nos había olvidado decíroslo. Por supuesto que no estamos realmente montados en un F-14 ni embarcados en un portaaviones. Sólo estamos ante el monitor de nuestro PC jugando con «U.S. Navy Fighters».

LA NUE

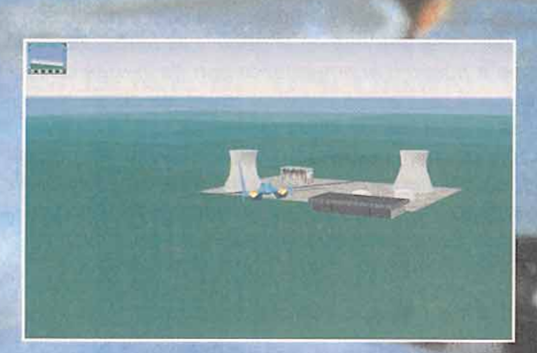
Electronic Arts
Disponible: **PC CD ROM**
SIMULADOR



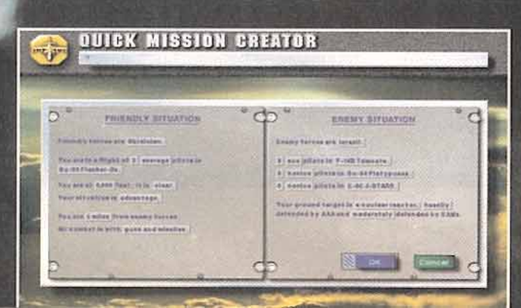


«U.S. NAVY FIGHTERS» ES EL ÚLTIMO Y MÁS REVOLUCIONARIO LANZAMIENTO DE ELECTRONICS ARTS, DE LOS CUALES HACE MUCHO TIEMPO QUE NO SE OÍA HABLAR EN EL MUNDILLO DE LOS SIMULADORES DE VUELO. AHORA HAN VUELTO Y «U.S. NAVY FIGHTERS», SEGÚN SUS CREADORES, ES EL PRIMER JUEGO DE UNA SERIE DE SIMULADORES DE COMBATE AÉREO LLAMADA "AIR COMBAT SERIES" CUYOS TÍTULOS IRÁN APARECIENDO PAULATINAMENTE EN EL MERCADO A LO LARGO DE ESTE AÑO Y CUYO PRIMER RESULTADO ES EL JUEGO QUE OS TRAEMOS A ESTAS PÁGINAS.

VA GENERACIÓN







«U.S. Navy Fighters» es el juego que esperamos revolucione el mundillo de la simulación de combate, pues aporta una gran innovación en su concepto. Todos los simuladores de vuelo de combate se basan en unas pautas comunes muy generales y básicas que se antojan imprescindibles en este tipo de programas. Con el tiempo y aprendiendo de sus hermanos mayores, los simuladores de combate aéreo han ido mejorando, ganado en prestaciones, aportando mayor realismo al vuelo y realzando la calidad gráfica y el sonido. Pero hasta ahora todos los juegos de combate aéreo que existen el mercado –muchos y muy variados– no dudaban en restringir las prestaciones gráficas para así poder desarrollar un buen trabajo a la hora de crear el modelo de vuelo, y aproximarse al máximo a la realidad, aunque eso llevase irremediablemente a una altísima complejidad para manejar el programa. En esta ocasión los muchachos de Electronic Arts apuestan por el poder de los gráficos y el sonido como reclamo, y dejan a un lado el hiperrealismo técnico que sólo satisface a los fanáticos y puristas de estos juegos –aunque seguro que sí hacen la vista gorda en algunos aspectos, van a disfrutar una barbaridad con este juego–, y lo hacen asequible a cualquiera. ►



"MAD MAX" POR FIN VUELA ACOMPAÑADO

Por fin he tenido la oportunidad de encontrar un programa en el que además de volar mis aviones favoritos –ya sabéis que mi pasión son los reactores modernos donde todo se desarrolla deprisa y sin tiempo ni para respirar– me permite volar acompañado y apoyado por un "wingman" –tendremos que llamarlo así porque la palabra wingman no se puede traducir al castellano–.

El wingman es el compañero que te sigue a donde vayas y cuya misión es la de guardar tus espaldas cuando estás metido en faena. Actualmente ya nadie vuela solo –sería una locura–. Desde la Segunda Guerra Mundial la mínima expresión de un grupo de combate aéreo es de dos aviones, Un líder de ala y un "wingman" para apoyarle.



Desafortunadamente muy pocos programas de combate aéreo han reflejado esta realidad y tan solo unos pocos títulos como «Falcon 3.0», F-14 «Fleet Defender» y «U.S. Navy Fighters» lo han reproducido con fidelidad. De estos tres programas sólo «U.S. Navy Fighters» ha logrado conseguir la sensación real de sentirse acompañado.

«Falcon 3.0» peca por exceso y «F-14 Fleet Defender» lo hace por defecto. Así pues, en el primero, el manejo de tus wingman –puedes tener hasta seis– es tan elaborado que prácticamente se hace imposible darles instrucciones, y son tan simples que si no les dices nada no se les "ocurre" actuar por si mismos, por lo que en la mayoría de las misiones volarás acompañado de una manada de inútiles que solo estorbarán y que es posible que acabes derribando por error.

Por otro lado «F-14 Fleet Defender» te provee de un wingman extremadamente activo y lleno de iniciativas hasta tal punto que se te adelantará gran cantidad de veces para derribar enemigos y "pensará" demasiado por su cuenta. «U.S. Navy Fighters» me ha sorprendido gratamente al proporcionarme uno o dos wingman de altísima calidad y muy sumisos, que hacen siempre lo que les ordeno y que me sacan las castañas del fuego con precisión y humildad. Aprender a controlar al wingman lleva tiempo pero merece mucho la pena. Las instrucciones que «U.S. Navy Fighters» permite que le demos a nuestro acompañante son de lo más variadas y precisas, y una vez dominemos su significado podremos planificar ataques conjuntos a los enemigos, empleando las mejores técnicas modernas de tenazas y pinzas para coger a nuestros enemigos por ambos flancos, así como también podremos utilizar al wingman como señuelo para que atraiga a los "bandidos" y nosotros podamos rematarlos a placer... Es una gozada volar sabiendo que alguien guarda tus espaldas y está ahí para defenderte. Pero recuerda... esta lealtad se paga, y si tu wingman te llama para que le ayudes en un apuro, deja todo lo que estés haciendo y corre en su auxilio. El hará lo mismo por ti la próxima vez...

LA INNOVACIÓN

«U.S. Navy Fighters» rompe con todo lo visto, tira la casa por la ventana y se entrega de lleno a la interacción multimedia arrasando con los anteriores diseños de sonido y gráficos. A cambio de este desgaste, reduce la complejidad típica de estos programas, ganando así en adicción y diversión sin obligar al usuario a ser un auténtico experto en el arte de volar. Electronic Arts aprovecha la base de su ya mítico «Chuck Yeager's Air Combat» –creado tan sólo hace cuatro años, y que ante «U.S. Navy Fighters» se queda totalmente obsoleto– para construir sobre ella el simulador de combate aéreo más avanzado del mercado, donde lo importante entra por los ojos y los oídos y el volar se convierte en un fascinante y emocionante juego.

El programa presenta un menú principal que ofrece la posibilidad de elección de diversas actividades: volar una gran variedad de misiones simples y ya definidas en el propio juego, volar una campaña completa, un magnífico y completo editor de misiones con dos niveles de complejidad y un catálogo con la información referente a todos los aviones y vehículos que contiene el programa. Además añade la posibilidad de alterar con la configuración del hardware de nuestro PC para así ajustar el juego a las prestaciones de nuestro ordenador.

La diferencia con otros de sus hermanos, –y menuda diferencia– la marcan los gráficos y el sonido. Desde las imágenes que acompañan a cada menú de opciones, que están realizadas por digitalización de imágenes reales, hasta la calidad gráfica de lo que se presenta en pantalla durante el vuelo –objetos de textura mapeada, animaciones bitmap, digitalizaciones, etc.–, y la asombrosa capacidad para manejar el conjunto, no posibilitan crítica alguna –por lo menos a estas alturas de siglo– porque sencillamente no hay nada mejor.

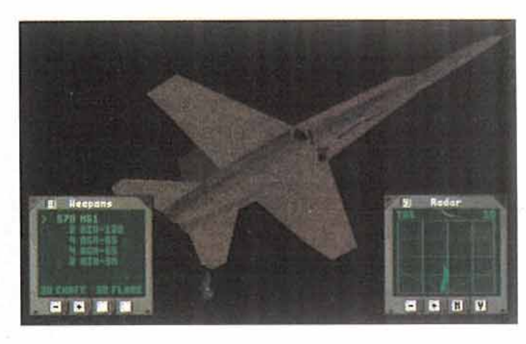


Durante el vuelo la textura y volumen de las nubes y las múltiples y variadas tonalidades que tiene el cielo a cada hora del día lo hacen tan real como mirar por una ventana. La nitidez con la que se representa el mar y el suelo es tan brillante que deja la boca abierta. La calidad y realismo en la representación de los demás aviones durante el vuelo, y la capacidad de integrarlos y moverlos sin apenas distorsiones, hace que por un momento te creas que estás de verdad metido en todo el fragor de la batalla. Ningún detalle se escapa, los emblemas en los timones, las insignias de escuadrón, el camuflaje, las luces, el movimiento de alerones y flaps, la carlinga con su piloto dentro, las estelas de vapor de agua saliendo de la punta de las alas al realizar virajes extremos, explo-









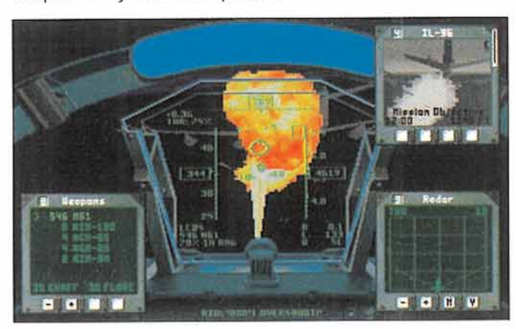
siones digitalizadas,... ¡hasta el oficial de catapulta del portaaviones!, está todo, todo, todo...

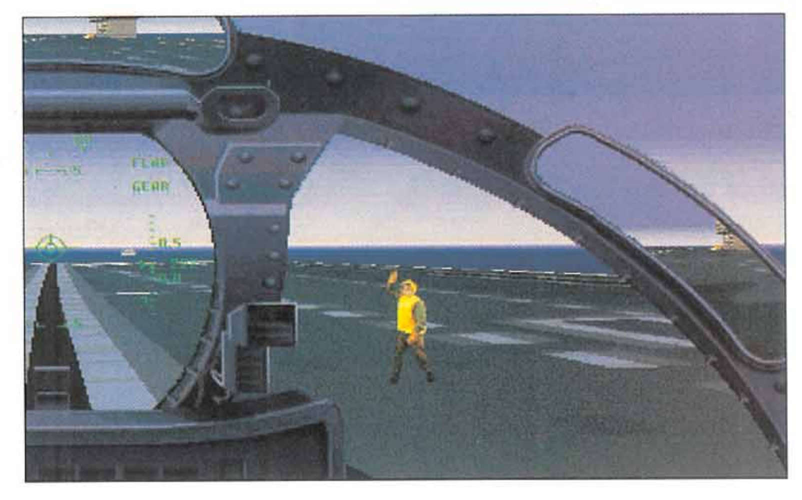
¿A LAS SEIS? MIRA DE FRENTE...

Merece fijarse en la presentación de la carlinga: la nitidez y el formato de alta visibilidad del espacio aéreo son algo muy novedoso, y dan una nota de personalidad al juego.
La disposición que muestra es hacer que el piloto tenga una panorámica muy amplia del espacio aéreo. Esto lo consiguen eliminando la porción inferior de la cabina y del panel de instrumentos, y representando solamente los montantes de la carlinga y unos generosos retrovisores que nos enseñan constantemente lo que está ocurriendo en nuestra cola sin necesidad de mirar hacia atrás y sin perder de vista el objetivo. Las pantallas multifunción –ventanas de radar, envolvente de vuelo, presentación de objetivo, etc.– se muestran en las esquinas del monitor, y nosotros podemos eliminarlas a nuestro gusto.

¡¡¡ SUBE EL VOLUMEN DE TU PC !!!

El otro espectáculo lo aportan la gran variedad de sonidos digitalizados que se pueden escuchar, de un gran realismo, y que le dan una magnífica ambientación al juego.
Los múltiples sonidos que emite un avión en cada una de sus acciones están fielmente reproducidos, el bufido de los flaps al subir y bajar, el chasqueo sordo de las bengalas antimisiles, el rugido del postquemador, el ronroneo de las turbinas de los barcos, etc. También las voces de tu copiloto y de los pilotos de otros aviones



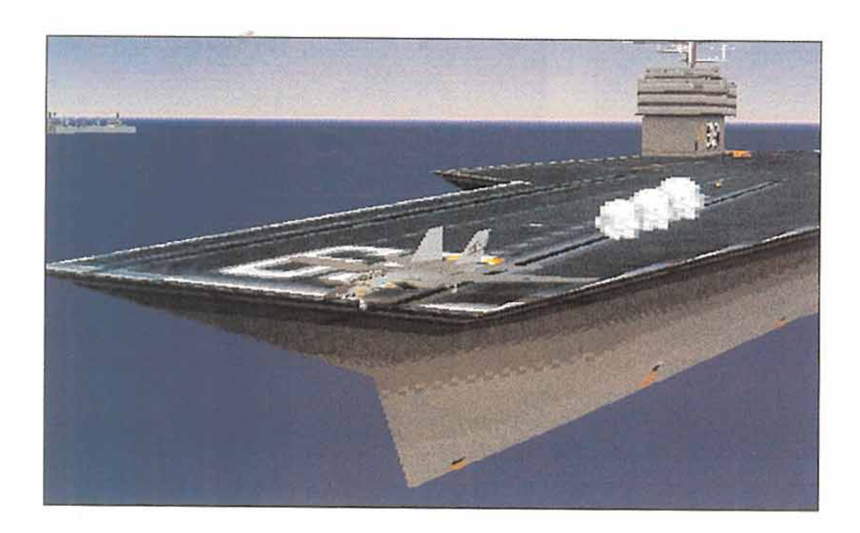


nos acompañan constantemente con una variada gama de expresiones, que además nos informan del desarrollo de la misión.
Este despliegue de sonido, unido a los espléndidos gráficos arriba reseñados, hacen de este simulador de vuelo de combate una especie única en su género, y esperamos que a partir de ahora todos los simuladores que vayan a salir nuevos mantengan esta pauta.

LA TRAMA DEL JUEGO

«U.S. Navy Fighters» nos coloca en una situación de conflicto bélico un tanto inusual, en la que deberemos ayudar a la ex-Unión Soviética, más concretamente, a la actual Rusia de Boris Yeltsin, a controlar la situación de guerra en la que se encuentra enfrentada a la antigua república de Ucrania, que en esta ocasión hará el papel del "Malo" de la película. A bordo del portaaviones U.S.S. Eisenhower nos alistaremos como piloto de combate y podremos volar en tres tipos de misiones distintas.
Primero nos encontraremos una larga lista de misiones ya configuradas por el programa y que nos servirán como entrenamiento para probar, conocer y llegar a dominar los diferentes tipos de aviones de los que disponemos. Estas misiones abarcan desde sencillas instrucciones de cómo despegar, aterrizar, volar, y maniobras básicas de combate, hasta complejas misiones nocturnas de ataque a suelo o interceptación lejana de blancos aéreos.
El segundo tipo de misiones que podemos llegar a volar las construimos nosotros mismos siguiendo la pauta que ya conocíamos en el clásico «Chuck Yeager's Air Combat» también de Electronic Arts y que consiste en rellenar los huecos de una "historieta" en la línea de puntos: Estamos volando un (...) y nos enfrentamos a (...) en una altura de (...) y una posición (...). Esto nos permite crear misiones rápidas y variadas donde podremos enfrentarnos a todos los aviones que el programa contiene y elegiremos hasta el nivel de inteligencia y habilidad de nuestros oponentes, lo que permitirá ir adaptándonos gradualmente a los niveles de dificultad más altos del programa –cosa que os aseguramos que será imprescindible si queréis sobrevivir en las misiones finales–.
Por último podremos volar en una campaña completa de varios días para ayudar a los rusos contra los revoltosos ucranianos. Evidentemente, cuando Electronic Arts creó este programa, los "pobrecitos" rusos todavía no habían empezado a hacer barbaridades como las de Chechenia; si no estamos convencidos que el guión del juego hubiera sido muy distinto.
Durante la campaña dispondremos de un número limitado de aviones y armamento para poder utilizar, por lo cual deberemos ser extremadamente cautos con los gastos y tendremos que aprender a elegir el avión más adecuado a cada misión para poder llegar al final suficientemente equipados y no encontrarnos con la paradoja ►





de que, pese a que estamos ganando misión tras misión, no podemos terminar la campaña por que no nos queda ni un solo tornillo que lanzarle al enemigo.
La campaña es bastante larga y ardua pero excesivamente "lineal". Esto quiere decir que lo hagamos influirá en las siguientes misiones pero no da mucho margen a errores. Si perdemos tres misiones seguidas, perderemos la campaña irremisiblemente sin la más mínima posibilidad de recuperarnos, y las misiones son siempre las mismas independientemente de que la anterior la hayamos ganado o perdido.
Esto hace que la campaña sea poco creíble pero, !!que mas da !!, al fin y al cabo las condiciones políticas que nos rodean también lo son, y lo que hay que hacer es divertirse y ganar combates.

EL EDITOR

Por si todo esto os parece poco –y os garantizamos que no lo es–, «U.S. Navy Fighters» cuenta también con un magnifico editor de misiones que nos permitirá diseñar nuestras propias aventuras para alargar la vida del juego indefinidamente.
Además Electronic Arts ha anunciado una continuación para «U.S. Navy Fighters»



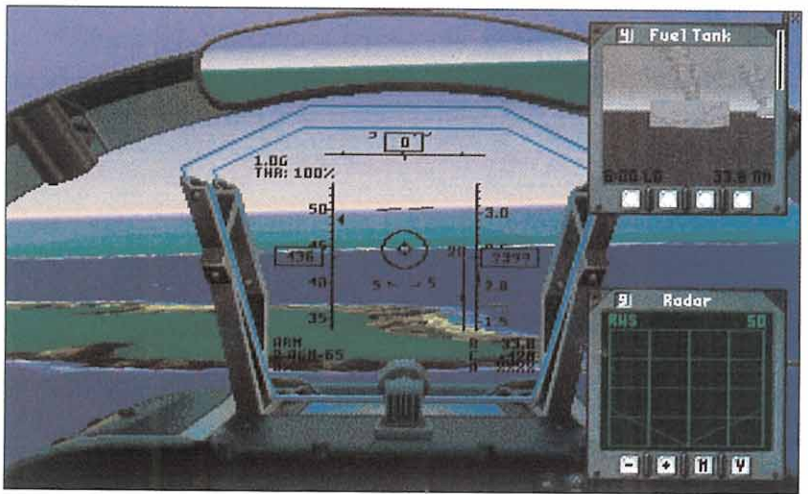
CONSEJOS Y TRUCOS

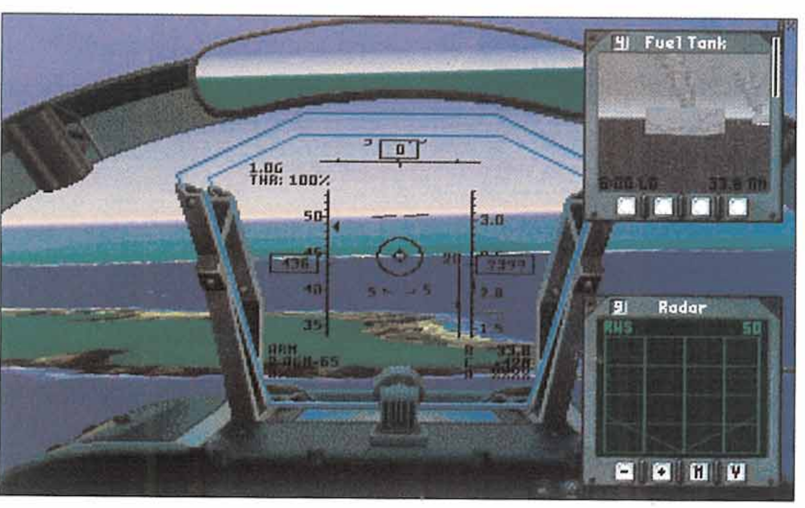
– Dosifica bien tus aviones y recursos cuando pelees en el modo Campaña. Las primeras misiones son muy fáciles en comparación con lo que te espera luego. Utiliza tus peores aviones, F-105 STARFIGHTER, al principio y deja los más poderosos ,F-14 TOMCAT y F-22 LIGHTNING, para el final.

– El SU-27 FLANKER soviético es muy interesante de pilotar pero sólo para distraerte. No tiene capacidad de llevar más de cuatro misiles aire-aire y, como comprobarás a lo largo del combate, es una cantidad de armamento muy baja para pelear con garantías de éxito. Usa este avión sólo en las primeras misiones o en las que tus objetivos sean aviones de transporte lentos.

– El A-7 CORSAIR es un magnífico avión de ataque al suelo. Duro, resistente y lo que es mejor, ¡ilimitado! En efecto, durante las campañas dispondrás de tantos A-7 como quieras por lo que es recomendable "sacrificarlos" en casi todas las misiones de ataque al suelo y reservarte los mucho más valiosos y escasos F-18 HORNET para las misiones más duras del final.

– Aprended a usar los retrovisores de la cabina y la posibilidad de "cabina virtual" para seguir a vuestros objetivos sin perderlos de vista. Los enemigos son muy rápidos y ágiles, y ya conocéis la frase que dice: "Perder de vista a un avión enemigo es la causa de la mayoría de los derribos en combate..." La cabina virtual puede ser un poco "desorientante" al principio. Acostumbraos a ella y pronto se os hará cómoda e imprescindible.

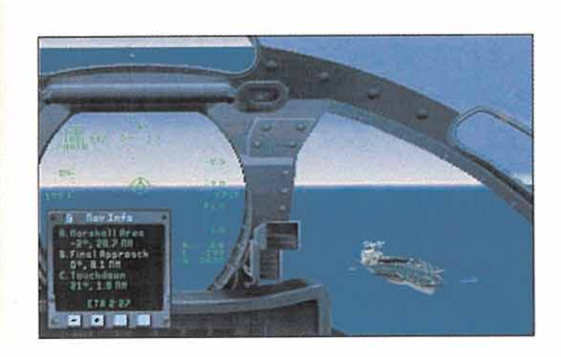




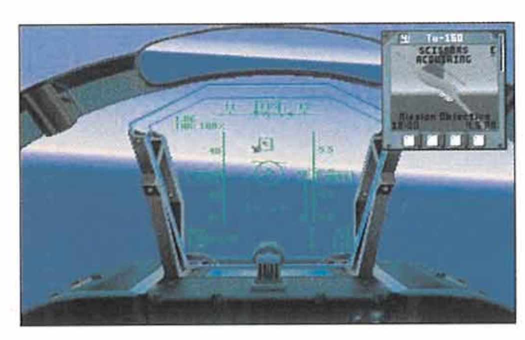
– Escucha y "lee" lo que tus compañeros y copiloto te dicen. Su información es valiosa y te indicará con precisión cuántos enemigos quedan en el aire y dónde están.

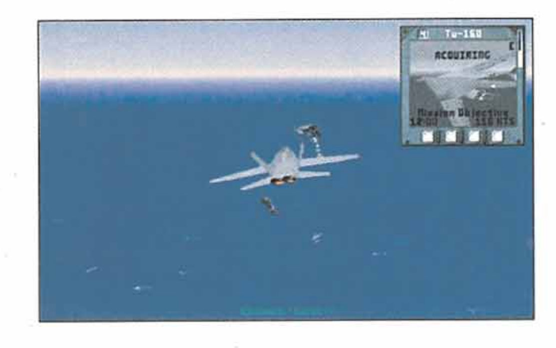
– En las misiones de escolta y protección de aviones más vulnerables –transportes, bombarderos y helicópteros– un truco que nunca falla es conectar vuestros interferidores electrónicos de radar "Jammers" a máxima potencia; generaréis un potente campo de distorsión eléctrica que interferir en los radares de ataque de los enemigos, al tiempo que les indicará vuestra posición de forma total. Esto hará que vengan a atacaros a vosotros y a vuestro Wngman y dejen en paz a vuestros protegidos. La parte mala de este truco es que todos los malos vendrán a por vosotros... –que tengáis suerte–.

– No seáis ambiciosos "gráficamente" hablando. Ajustad las condiciones de detalle del juego a vuestro ordenador. Os garantizamos que a menos que tengáis un Pentium no podréis "mover" todo el detalle gráfico del juego con fluidez y parecerá que vuestro avión se mueve " a saltos". Es mejor menos calidad de detalle y más fluidez para poder obtener lo máximo de «U.S. Navy Fighters».









que nos proporcionará más campañas y aviones – El "Harrier", entre otros– así como la posibilidad de volar contra un oponente humano mediante cable, modem, o red, lo que aumentará mucho las posibilidades de disfrute del programa hasta límites insospechados.

LA CONTRAPARTIDA A TANTAS PRESTACIONES

Evidentemente todo este despliegue de maravillas gráficas y sonoras tiene un sacrificio totalmente opuesto, y es que el aspecto del vuelo no ofrece la calidad y el realismo de otros simuladores ya existentes en el mercado, como son el «Falcon 3.0», el «F-14 Fleet Defender», o el «Harrier AV-8B». Con respecto a la calidad del vuelo, nos encontramos con un simulador que presenta algunas facetas totalmente falsas e inexistentes en un avión de combate. Por ejemplo, en pleno vuelo y al máximo de potencia posible, se nos permite abrir el tren de aterrizaje sin que el avión sufra ninguna alteración –esto en la realidad es virtualmente imposible, y en el caso de ocurrir el desmadre llegaría a ser terrible–.

El aterrizaje en el portaaviones es tremendamente "misericordioso" y se llega a conseguir en situaciones tan extremadamente curiosas y forzadas que de poder llegar a ocurrir de verdad el oficial de aterrizaje del portaaviones, el LSO, dimitiría en el acto sin ningún tipo de remisión aquejado de serios y graves problemas nerviosos. Lamentablemente es poco menos que imposible aterrizar en el portaaviones de noche debido aque no está iluminado y virtualmente es imposible divisarlo, por lo cual hay que recurrir al famoso "piloto automático" para este tipo de aterrizajes. En este terreno «U.S. Navy Fighters» tiene mucho que aprender de «F-14 Fleet Defender» de Microprose, pero a cambio nos da la posibilidad de poder llegar a pilotar hasta seis aviones distintos incluyendo el Shukhoi SU-27 FLANKER de la ex-Unión Soviética, así como el omnipresente F-14 TOMCAT o el versátil A-7 CORSAIR.

El display digital del HUD es siempre el mismo para todos los aviones que se pueden volar y presenta en su perímetro una pequeña guía de localización del enemigo y un dato numérico que informa de la probabilidad de hacer blanco sobre el objetivo. Ninguna de estas dos ayudas existen en la realidad, pero no podemos negar que hacen que los profanos en el arte de pilotar un caza de la categoría de un famoso F-18D "Hornet" lo lleguen a tener mucho más fácil y consigan terminar con éxito alguna misión.

El otro sacrificio que el «U.S. Navy Fighters» realiza al aportar tanto soporte gráfico y de sonido, es que para poder correrlo con todas sus posibilidades gráficas a tope de expresión, exige un PC con un microprocesador Pentium y una alta memoria de vídeo. Este pequeño "gran" inconveniente ha hecho que los chicos de Electronic Arts contemplasen en el menú principal la existencia de una actividad de manejo del hardware que nos permite seleccionar varias posibilidades diferentes de configuración gráfica, así como un selector para poder elegir el nivel de detalle y definición tanto del cielo como del suelo, dando así la posibilidad de volar con «U.S. Navy Fighters» en ordenadores con microprocesadores 386 y superiores.

Esta faceta de poder modificar el hardware nos permite, asímismo, cinco configuraciones gráficas diferentes dentro de la SVGA, en base a la diversa y gran cantidad de puntos de luz que se lleguen a definir por unidad de superficie.

EN RESUMEN

Decididamente empieza una nueva era en la tecnología de los simuladores de vuelo. «U.S. Navy Fighters» es una explosión de sonido, adrenalina y vistosidad que nunca jamás otro juego ha podido igualar hasta ahora, pero a cambio obliga a tener un ordenador de primerísima y última categoría –nos estamos refiriendo a un Pentium, olvidaros de vuestro "viejo" 486. Ha llegado el momento de romper la hucha e ir a comprar un super-PC para disfrutar a fondo y a lo grande de este maravilloso juego–. Por ello, «U.S. Navy Fighters» permite un pilotaje fácil absolutamente enfocado a hacernos disfrutar del vuelo y de los apabullantes gráficos dejando bastante de lado la excesiva complejidad técnica propia de los aviones modernos.

Es rápido, potente, fácil y divertido... ¿Qué más se puede pedir?...

Habrá que esperar a ver a nuestros amigos de Electronic Arts con qué nos siguen sorprendiendo en el futuro con su serie "Air Combat".

No os preocupéis, os seguiremos manteniendo informados, y no dejéis de aprovechar esta magnífica oportunidad.

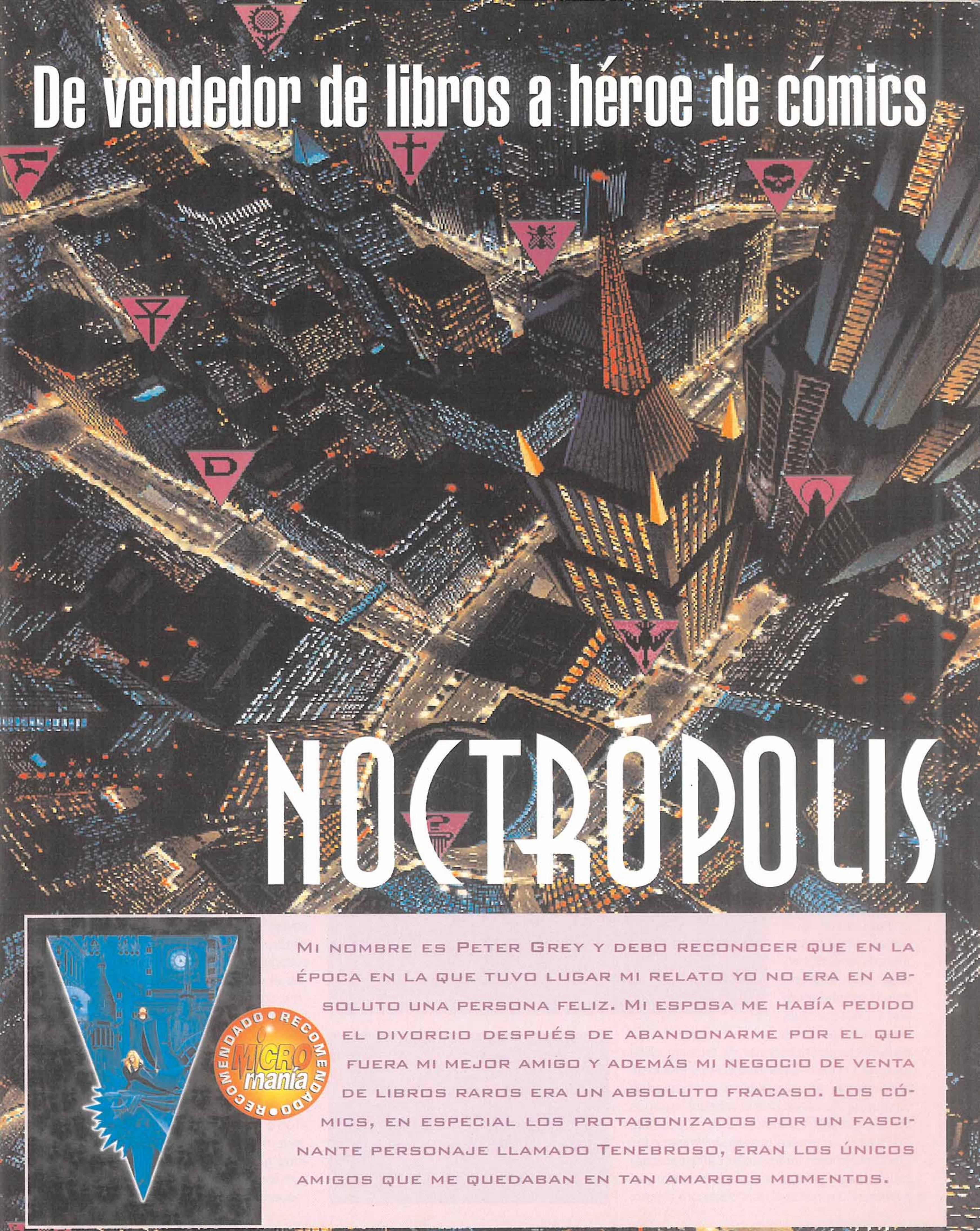
Y ya sabéis...¡¡¡A volar!!!

"Sharky"/"Mad Max"

***LO BUENO:** Gráficos espectaculares y facilidad de manejo en un simulador de vuelo que está llamado a ser un pionero tecnológico en el mundo de los juegos para PC. El sonido es de lo mejor y merece la pena jugar con el volumen casi al máximo.*

92

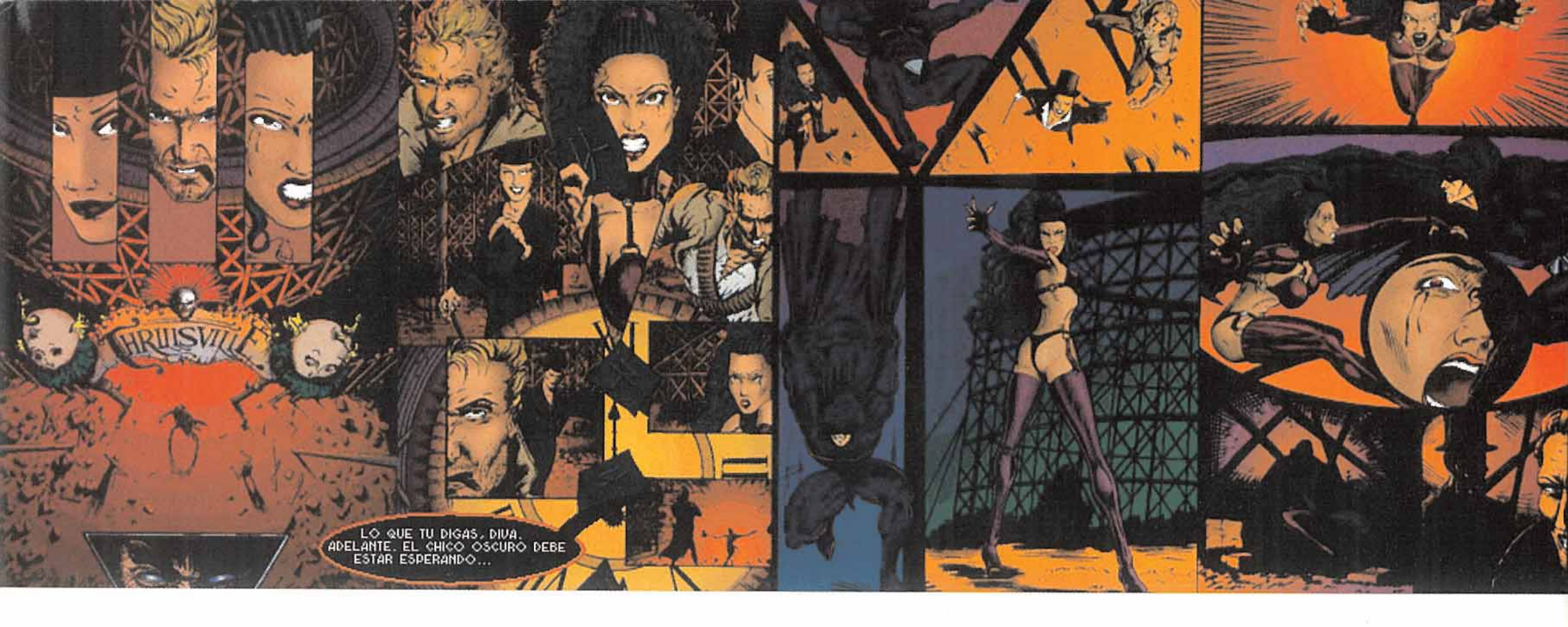
***LO MALO:** Necesitas un procesador que sea realmente potente para poder manejar la abundante carga gráfica del juego. Carece de realismo y a algunos puristas de los simuladores esto no les gustará mucho.*



De vendedor de libros a héroe de cómics

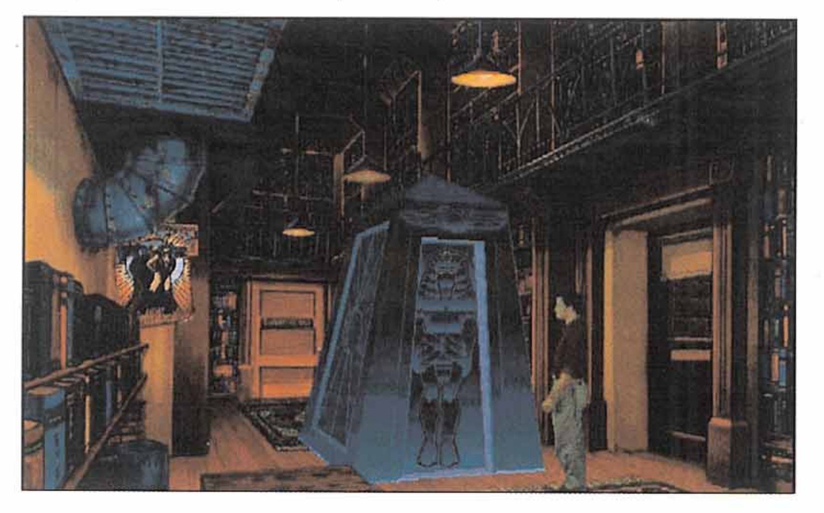
NOCTRÓPOLIS

Mi nombre es Peter Grey y debo reconocer que en la época en la que tuvo lugar mi relato yo no era en absoluto una persona feliz. Mi esposa me había pedido el divorcio después de abandonarme por el que fuera mi mejor amigo y además mi negocio de venta de libros raros era un absoluto fracaso. Los cómics, en especial los protagonizados por un fascinante personaje llamado Tenebroso, eran los únicos amigos que me quedaban en tan amargos momentos.



Era una mañana cualquiera y yo me encontraba en la tienda, lamentándome por las goteras que caían del techo y las facturas sin pagar que había sobre la mesa. En mi despacho el panorama no era mucho mejor ya que allí se amontonaban los avisos amenazando con cortar la luz y el teléfono por falta de pago y la demanda de divorcio de mi esposa. Recogí una carta que confirmaba mi participación en un concurso organizado por la editorial Cygnus, una casa especializada en cómics, y un resguardo imprescindible para recoger el premio en caso de resultar agraciado.

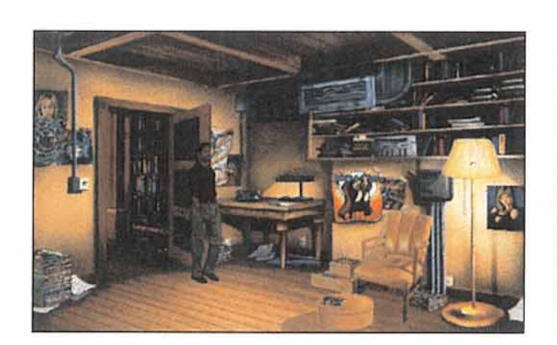
Me senté en una butaca para hojear el último número que había recibido de las aventuras de Tenebroso y me quedé atónito al leer una nota del editor diciendo que se trataba del último número de la serie ya que habían decidido dejar de publicarla. Furioso por la noticia me sumergí en la lectura para descubrir que Tenebroso conseguía acabar con los tres últimos supercriminales que aterrorizaban la ciudad de Noctrópolis y que, pese a la desesperada declaración de amor de su amiga Stiletto, el héroe decidía abandonar la ciudad después de un acto público al no quedar ningún villano con el que combatir.



Pero al finalizar la lectura debí quedarme dormido, y en sueños vi a una hermosa e inquietante mujer que se acercaba sensualmente y me seducía sin yo hacer nada por evitarlo. De repente el sueño se convirtió en pesadilla cuando los ojos de la mujer parecieron volverse ensangrentados, pero sonó el timbre de la puerta que me despertó y me sacó de tan desagradable experiencia.

Cuando me acerqué a la puerta descubrí que se trataba de una niña diciendo que yo había ganado el concurso organizado por la revista de cómics. Le entregué el resguardo y el curioso mensajero me dio a cambio su paquete, que resultó contener dos monedas y un cómic en el que para mi sorpresa continuaba la saga de Tenebroso. En el cómic un siniestro personaje llamado Flux liberaba a cinco supervillanos que Tenebroso consiguió poner entre rejas y los enviaba a sembrar el pánico por las calles de Noctrópolis. El padre Desmond, un sacerdote conocido por sus esfuerzos contra el crimen, no lograba convencer a Stiletto para que luchara contra tan terrible plaga y rogaba el regreso de Tenebroso.



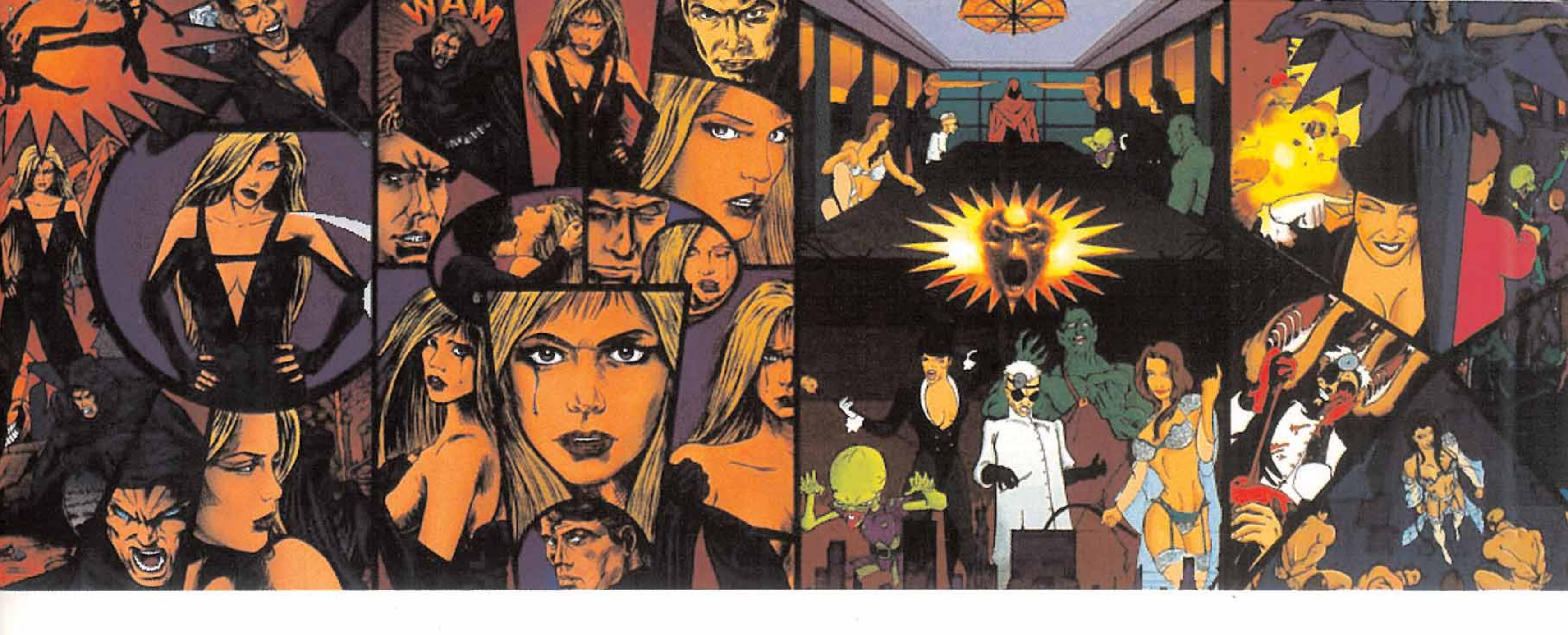


Estaba jugueteando con la moneda plateada cuando resbaló entre mis dedos y cayó al suelo. De repente una especie de monolito surgió del suelo envuelto en un manto de luz y una puerta se abrió en una de sus paredes. Después de atraerme a su interior el monolito se hundió de nuevo y se materializó en las calles de una ciudad, una ciudad oscura y desconocida.

PRIMEROS PASOS

Me sentía confuso y aturdido, pero al descubrir que muy cerca de mí había un vendedor de periódicos me acerqué a él para preguntarle dónde estaba. Ante mi sorpresa el vendedor me dijo que la ciudad en la que me encontraba era Noctrópolis y accedió a cambiarme mi cómic por un periódico local. El vendedor me explicó que el padre Desmond vivía en la catedral y me habló de una empresa de construcciones llamada Cygnus que estaba edificando un gigantesco rascacielos que iba a recibir el nombre de Torre Solar. Aunque me resistía a creerlo, era evidente que me encontraba en la ciudad que fuera escenario de las aventuras de Tenebroso y que había sido introducido en el interior de un cómic.







Me dirigí a la catedral para intentar hablar con el padre Desmond, pero un chaval sentado en la verja de entrada me explicó que una diablesa llamada Succubus había hechizado una gárgola de piedra para dotarla de vida dejando al padre Desmond prisionero en el interior de la catedral. Encontré junto al extremo izquierdo un rollo de cable eléctrico, conseguí arrancar un barrote flojo de la verja y descubrí un enchufe tras una tapa en la columna derecha. Después de conectar el cable al enchufe y atarlo al barrote lancé el mismo sobre la fuente que decoraba el acceso a la catedral y conseguí reducir la gárgola a un montón de pedruscos.

Entré en la catedral y encontré al padre Desmond en el confesionario. El sacerdote me explicó que Succubus era una diablesa que se había apoderado del cuerpo de la monja que le asistía en un exorcismo y desde entonces le había jurado odio eterno. Me entregó un hueso de mandíbula con el que la Succubus había hechizado la gárgola y me dio la dirección de Stiletto, rogándome que me convirtiera en el nuevo Tenebroso y salvara la ciudad de los criminales.

Pero Stiletto no quiso escuchar mis súplicas. Envuelta en una descuidada bata verde y aferrada a una botella, la hermosa joven no era sino una caricatura de la heroína de mis cómics. Destrozada por la bebida y la soledad, Stiletto se negó a hacer nada por una ciudad que le dio dolor y malos recuerdos.

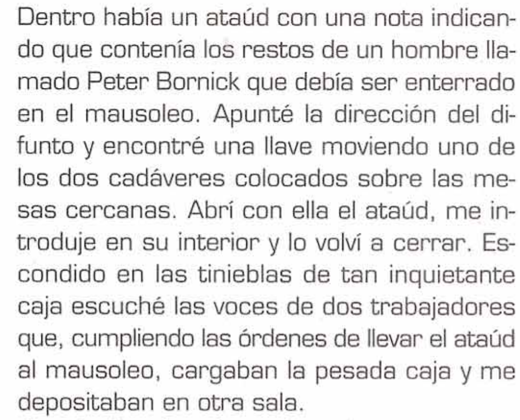
POSESIÓN DIABÓLICA

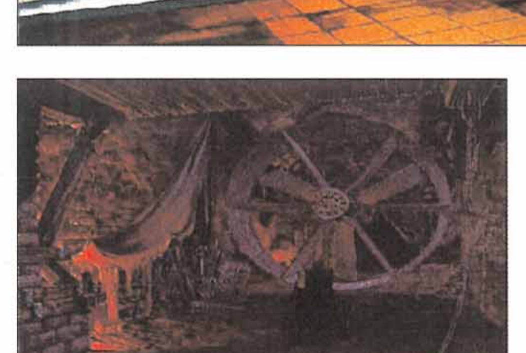
La única pista que tenía era la mandíbula y con ella me dirigí al centro de información de la calle Mayor. El funcionario que atendía el centro examinó el hueso y dijo que pertenecía a un hombre llamado Ben Hutchins, cuyos restos descansaban ahora en el mausoleo, que había vivido cien años atrás, antes incluso de las erupciones volcánicas que destruyeron parte de la ciudad y la cubrieron de una capa de cenizas eternas que impedían el paso de los rayos del sol.

Me dirigí al mausoleo y conseguí entrar en la sala de preparación de cadáveres a través de una puerta situada en el lateral derecho.

Dentro había un ataúd con una nota indicando que contenía los restos de un hombre llamado Peter Bornick que debía ser enterrado en el mausoleo. Apunté la dirección del difunto y encontré una llave moviendo uno de los dos cadáveres colocados sobre las mesas cercanas. Abrí con ella el ataúd, me introduje en su interior y lo volví a cerrar. Escondido en las tinieblas de tan inquietante caja escuché las voces de dos trabajadores que, cumpliendo las órdenes de llevar el ataúd al mausoleo, cargaban la pesada caja y me depositaban en otra sala.

Al salir de mi encierro descubrí que me encontraba en una especie de cripta débilmente iluminada por el resplandor de las velas. Pero repentinamente una bellísima mujer, que enseguida reconocí como la que había visto en mis pesadillas y que no podía ser otra que la terrible Succubus, apareció en la sala, me dejó sin sentido de un golpe y me violó salvajemente. Cuando recuperé la consciencia tenía dos marcas inequívocas en el cuello que dejaban bien claro que la Succubus me había inyectado su veneno y que moriría sin remedio si no hacía algo rápidamente.





Conseguí escapar de la cripta moviendo la estatua situada al fondo de la sala para dejar al descubierto unas escaleras situadas bajo la tumba. Descendí a lo que era sin duda la guarida de Succubus y encontré un diario debajo de una almohada en el que la maléfica diablesa narraba el violento episodio que ►

había transcurrido poco tiempo atrás y explicaba que había decidido acabar definitivamente con el padre Desmond introduciendo una bomba en la catedral. Dejé el libro en su sitio y conseguí escapar del horrendo lugar forzando los barrotes de la ventana con ayuda de la lanza de una de las estatuas.

Regresé a la catedral y una vez allí encontré un detonador bajo un cojín colocado frente al altar conectado a una estatua de explosivo plástico. Furiosa al ver que había desactivado su trampa mortal, Succubus irrumpió en el templo y se acercó al sacerdote decidida a matarlo con sus propias manos. Pero Stiletto apareció en el momento justo y comenzó a pelear con la diablesa. Sin perder un instante cogí un cáliz colocado sobre el altar, lo llené con agua bendita de la pila y arrojé el contenido a la Succubus. El demonio que había poseído el cuerpo de la monja fue expulsado y, con un bramido de impotencia, escapó de la catedral destrozando las vidrieras.

El padre Desmond estaba a salvo de su mortal enemiga pero el veneno seguía corriendo por mis venas, la debilidad me invadía y acabó por derrotarme.

EL NUEVO HÉROE

Pero Stiletto me salvó de la muerte al recogerme inconsciente y trasladarme a la Cueva Sombría, el cuartel general de Tenebroso, donde mis heridas habían sido curadas después de sumergirme en una piscina de liquioscuro –una sustancia de poderes curativos que parecía concentrar toda la fuerza de las tinieblas–.

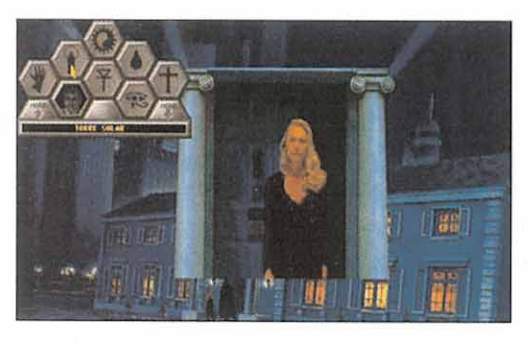
Stiletto dijo que quería probar si yo era digno de convertirme en el nuevo Tenebroso y comenzó a atacarme, pero a cada golpe suyo yo respondí con otro hasta que conseguí debilitarla, inmovilizarla y finalmente dejarla sin aliento con un apasionado beso.

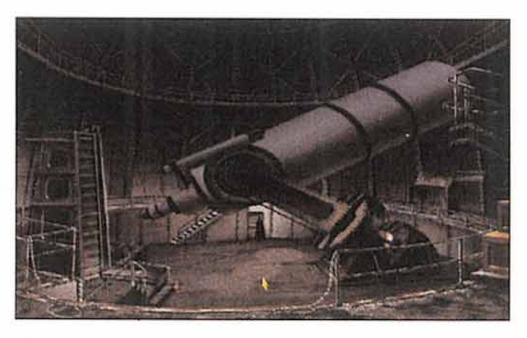
La columna colocada a la derecha de la estatua estaba hueca y en su interior encontré un noctroglifo y un antiguo libro que describía las creencias de la sociedad secreta que había edificado ese templo hace varios siglos. Y en una de las grandes columnas que soportaban el peso del techo encontré una granada de liquioscuro y un traje de piel sombría que no dudé en ponerme después de abandonar las ropas que había traído.

En compañía de Stiletto me dirigí a la mansión en la que había habitado el difunto Peter Bornick. Su viuda, una hermosa mujer llamada Julia, opinaba que su esposo había sido asesinado y explicó que el proyecto de la Torre Solar, el rascacielos de 150 pisos que debía ser capaz de atravesar la capa de nubes eternas que cubría Noctrópolis, había sido encargado inicialmente a su marido y adjudicado a la empresa Cygnus poco después de su muerte.

El vigilante que custodiaba la entrada a las obras de la Torre Solar no permitía el paso de personas no autorizadas y me recomendó que intentara hablar con Sam Jenkins en Construcciones Cygnus para obtener un pase. Después de fijarme que un empleado descargaba plantas de un camión en el que podía leerse que procedía del invernadero del parque, hablé con Stiletto para pedirle consejo y la joven se ofreció a poner en marcha sus evidentes encantos femeninos para distraer al vigilante.







Una vez en las obras recogí un cortador de cristal colocado sobre unos maderos, trepé hasta el elevador, arrojé al suelo el montón de ladrillos y puse en marcha el motor para alcanzar el segundo piso y recoger un trozo de cristal de un cubo.

En el vestíbulo de Construcciones Cygnus encontré una tarjeta magnética en el suelo y entablé conversación con la secretaria, una hermosa joven llamada Wanda, para rogarle que me concediera una cita con Sam Jenkins. Pero la chica se resistía y lo único que obtuve fue la promesa de conseguirme la entrevista si antes convencía a Leon, el encargado de mantenimiento, para que arreglara el aire acondicionado.

En el cuarto de máquinas Stiletto usó otra vez sus habilidades de seductora y Leon reconoció que el aire acondicionado llevaba días arreglado y que bastaba con mover la palanca de la máquina para ponerlo en marcha, cosa que no había hecho porque Wanda se había negado a acompañarle a ver un espectáculo de lucha libre. Solucionado el problema Wanda cumplió su promesa y me consiguió una entrevista de cinco minutos.

Desde el comienzo de la conversación quedó claro que Sam Jenkins y yo no íbamos a congeniar, pero conseguí averiguar que su jefa, la señora Shoto, le había ordenado el acondicionamiento del edificio partiendo de los pisos superiores. También me explicó que Tecnologías Encarnadas, una división de la empresa Dynatek, se había encargado de la iluminación del proyecto pero que hace una semana la empresa se incendió.

Cuando regresé a la recepción para dar las gracias a Wanda la joven recibió casualmente una llamada de la señora Shoto y tuvo que abandonar su puesto, momento que aproveché para anotar el código de acceso que utilizó para dirigirse a la oficina de su jefa. Decidí conocer a tan misterioso personaje y, después de introducirme en la cabina del ascensor, inserté la tarjeta magnética en el mecanismo de seguridad e introduje el código anotado.

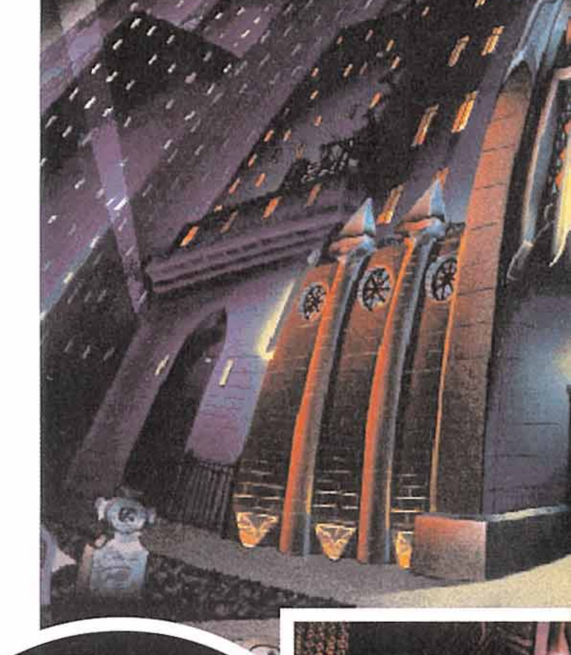
El ascensor me condujo al piso 99, pero la conversación no reveló datos importantes ya que la señora Shoto decía desconocer la identidad del cliente que había encargado la construcción de la Torre Solar y sus intenciones al querer que los últimos pisos quedaran más allá de la capa de nubes que cubría eternamente la ciudad.

El policía que custodiaba los restos del edificio que fue presa de las llamas, nos explicó que el dueño de la empresa, un joven ejecutivo llamado Jim Drake, había sufrido una fuerte depresión y había caído en las garras del alcohol. Desde entonces pasaba la mayoría de las noches en el "Lazo de Neón", un bar situado muy cerca del lugar siniestrado.

VEGETALES ENLOQUECIDOS

Me dirigí al invernadero del parque después de conseguir la dirección exacta gracias al vendedor de periódicos. Después de robar ►


SLEEP DEEP
With



del camión de reparto un saco de semillas y un bidón de fertilizante conseguí entrar haciendo un agujero en la pared con ayuda del cortador de cristales.
Una vez dentro, Dedoverde, el mutante loco que pertenecía al grupo liberado por Flux, apareció de repente en la sala. Una orden suya bastó para que las plantas dejaran fuera de combate a Stiletto y me aprisionaran con sus tentáculos clavándome su veneno mortal. Al verme prisionero y derrotado, Dedoverde lanzó una horrible carcajada y decidió dejarme morir lentamente prolongando mis sufrimientos, pero cuando el malvado personaje desapareció lancé la granada de liquioscuro para destruir los vegetales, recogí a Stiletto y abandoné el invernadero.
En el exterior una ráfaga de viento trajo hasta las paredes del local un cartel en el que se anunciaba la nueva obra que se representaba en el edificio de la ópera, así que después de curar mis heridas sumergiéndome en el liquioscuro de la Guarida Sombría me dirigí al edificio de la ópera, no sin preguntar antes la dirección al empleado del centro de datos.
En el interior de la ópera se estaba representando un macabro espectáculo. Frente a un auditorio compuesto por personas atadas y amordazadas, la Diva, la sádica asesina que había sido derrotada en anteriores aventuras de Tenebroso, realizaba algunos de sus sangrientos trucos de magia. Capturó a Stiletto y me lanzó una cruel propuesta que no podía rechazar: debía robar la lente del telescopio del observatorio si no quería que Stiletto y los miembros del público sufrieran una horrible muerte.
No podía hacer otra cosa, así que me dirigí al observatorio y utilicé el noctroglifo para hacerme momentáneamente invisible, y una vez dentro conseguí abrir un hueco en el muro plantando las semillas regadas con fertilizante.
La sala del telescopio estaba vigilada por tres guardianes que rastreaban el suelo con sus linternas. Mire´ atentamente el movimiento de las luces y así pude alcanzar la plataforma del telescopio, recogiendo en el camino un destornillador, una lata de aceite y un registro. La lente estaba protegida por una tapa metálica así que engrasé los tornillos y los extraje con el destornillador.



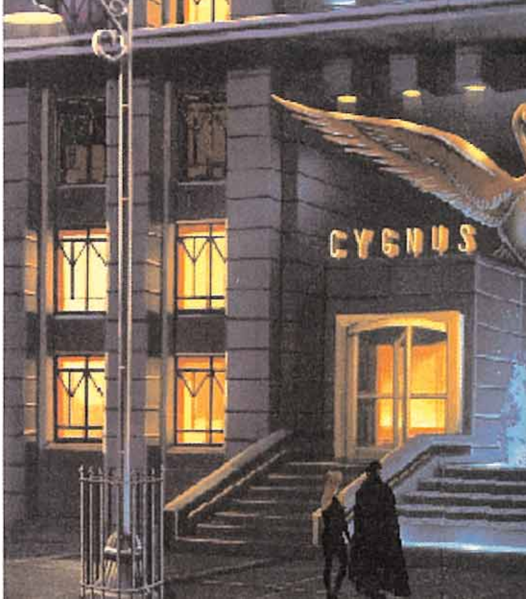
EN LOS SÓTANOS DE LA ÓPERA

Cuando regresé a la ópera las butacas estaban vacías, pero la Diva me trasladó al escenario y me ató a una rueda similar a las utilizadas por los lanzadores de cuchillos. Entre risotadas, la Diva me lanzó sus cuchillos dejándome mortalmente herido y abandonó la sala. Afortunadamente un empleado de limpieza del edificio tuvo la ocurrencia de barrer el escenario y me desató , dejándome de nuevo libre pero con una herida mortal que acabaría con mi vida en pocos minutos.
Recogí los cuchillos y activé una plataforma móvil colocada sobre el escenario cogiendo un ladrillo y lanzándolo sobre los interruptores desde el punto adecuado. Así llegué a un camerino abandonado en el que recogí una caja de maquillaje y unas joyas ,descubriendo una puerta secreta oculta tras un colgador de trajes.
En la próxima sala había una puerta cerrada así que recogí un segundo destornillador, conseguí extraer las bisagras y destruir el muro que había detrás abriendo la válvula colocada al lado para dar al agua la presión máxima y dirigiendo el chorro de la manguera contra los ladrillos.
De ese modo conseguí llegar a un enorme lugar lleno de escombros en el que un grupo de pandilleros se calentaban en torno a una hoguera. Ante su agresiva actitud escogí con precaución mis palabras y sólo después de regalarles los cuchillos decidieron perdonarme la vida. Pero yo insistí que necesitaba encontrar a Stiletto y, después de darles las joyas, accedieron a explicar que habían visto a la joven ser transportada por un hombre sobre un carrito que parecía llevar la etiqueta de la carnicería.
Volví hasta el camerino, regresé desde allí al escenario pulsando un botón y finalmente me dirigí a la Guarida Sombría para curar por tercera vez mis heridas.

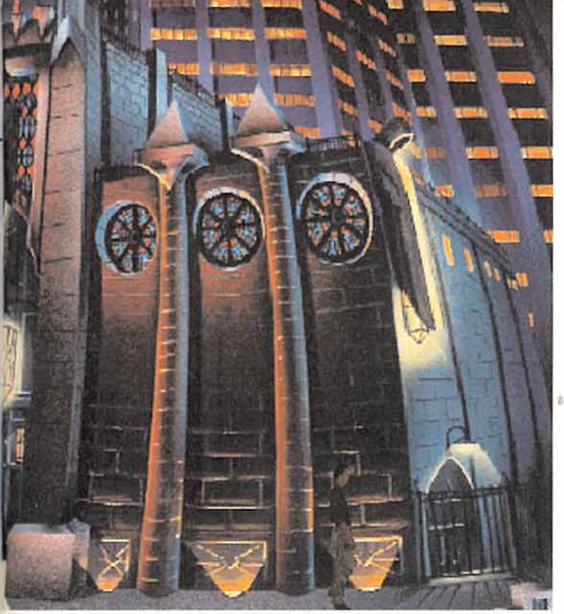


EN LOS DOMINIOS DEL CIRUJANO LOCO

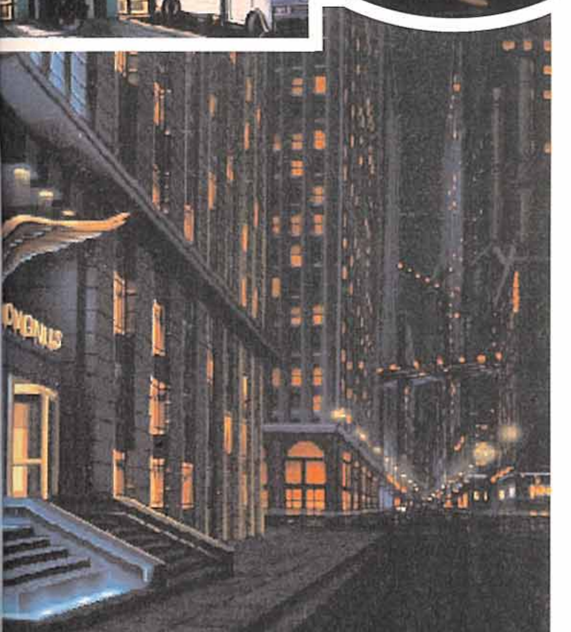
El vendedor de periódicos me dió la dirección de la carnicería y allí conocí a su grueso propietario, el cual accedió a darme una salchicha a cambio del periódico.
Entré en el congelador, cogí un gancho para carne colocado sobre una mesa y al apartar las reses dejé al descubierto una escalera oculta. Llegué de ese modo hasta una sala cubierta de cristales desde la cual se veía un terrible espectáculo: Stiletto yacía











sobre una mesa de operaciones atada con fuertes correas y a su lado se encontraba el Maestro Macabro, el cirujano loco que sembraba el terror en las calles de Noctrópolis. De repente un gas adormecedor que brotaba de una rejilla me hizo perder el sentido y cuando desperté era prisionero del diabólico doctor.

Stiletto y yo nos hallábamos atados a sendas camillas, pero conseguí hacer volcar un frasco con el pie y el ácido que contenía disolvió los frenos de la camilla de Stiletto. A continuación, de otra patada hice rodar su camilla para que durante el movimiento un cuchillo cortara sus ligaduras y la dejara libre. Stiletto me desató y decidimos abandonar la sala después de coger un frasco vacío de las estanterías justo en el momento en el que Macabro regresaba con sus instrumentos de tortura. Furiosa por los terribles momentos sufridos, Stiletto clavó uno de sus cuchillos en el vientre del cirujano para asegurarse de que no volviera a causar daño.

Llené el frasco vacío con el ácido de baterías que goteaba en la próxima habitación y llegamos a la primera sala de lo que parecía ser un laberinto de cámaras y pasillos. Atravesando las aspas del ventilador llegamos a una nueva sala donde encontré una manivela circular y utilicé el trozo de cristal para conseguir una soga. Regresamos a la primera sala y até la soga al montón de ladrillos para lanzarlos contra la pared y abrir un boquete.

En la siguiente sala el camino parecía cortado, pero lancé el frasco de ácido al techo y conseguí hacer caer una tubería para formar un "puente" sobre el agua.

Nos encontrábamos en una plataforma y ante nosotros teníamos un puente colgante que permitía llegar a una nueva puerta, pero la extrema fragilidad del puente me llevó a buscar una palanca en la próxima sala y utilizarla para asegurar el puente. Sólo entonces pudimos cruzarlo y llegar a otra habitación en la que coloqué la manivela sobre una válvula para cortar el flujo de agua.

Cuando regresamos a la sala donde había encontrado la palanca el agua había dejado de fluir y nada nos impedía cruzar el canal. Después llegamos ante lo que parecía el final del laberinto, una extraña puerta junto a la









cual había un anciano de facciones deformadas que parecía un animal más que un ser humano. El anciano reveló que había sido desfigurado por Macabro y no se atrevía a salir al exterior debido a su rostro destrozado, así que le entregué el maquillaje y conseguí su permiso para abrir la puerta, para lo cual moví las clavijas de colores hasta conseguir que las tres clavijas que formaban cada uno de los tres radios de la rueda fueran del mismo color que el de la muesca de la pared.

EN EL MUNDO DE LOS SUEÑOS

Cuando salía del pozo de liquioscuro de la Guarida Sombría para recuperarme de mis heridas asistí atónito a un extraño proceso de mutación que alteraba las hermosas facciones de Stiletto hasta convertirlas en las de un ser horroroso. Se trataba de Morfeico, una poderosa criatura capaz de introducirse en los sueños ajenos y convertirlos en espantosas pesadillas.

Morfeico me trasladó a un mundo grotesco e irreal, un oscuro parque de atracciones en el que había una casa con la puerta cerrada con tablones y a la derecha un edificio con la forma de la boca de una gigantesca criatura.

Cogí una lata de pintura colocada junto a la casa y entré por la enorme boca. Me encontraba en una enorme sala con varias puertas y una gran cabeza de payaso con la boca abierta en cuyo interior encontré un punzón sobre una de sus muelas. Con el punzón conseguí romper los tablones que cerraban la puerta de la casa para recoger una cerilla. Volví a la gran sala y entré por la puerta de lo que parecía la torre de un castillo hasta llegar a una sala en la que había un enorme demonio con un bebé en sus garras. Nada podía hacer de momento, así que cogí una lámpara de aceite que había, salí de nuevo a la sala e hice aparecer una puerta bajando una pantalla enrollada.

Me encontraba en un tétrico bosque en el que entre los espinos podía verse un cadáver envuelto en una enorme telaraña. Recogí un poco de tela de araña y quemé la que envolvía el cadáver con ayuda de la lámpara y la cerilla, quedando al descubierto una bolsa de huevos de araña con un crucifijo en su interior. Destruí el demonio lanzándole la bolsa de huevos y recogí sin problemas un ►

diamante con el que pude abrir una puerta en el cristal de la gigantesca quesera de la habitación de la cerilla para recoger un poco de pimienta. Con ella conseguí que la boca del payaso tosiera, expulsando una brocha, y con ésta y la pintura dibujé una puerta en la pantalla oscura a la izquierda de la sala. Me encontraba a los pies de una enorme torre sin puertas pero conseguí alcanzar las ventanas lanzando la telaraña hasta el techo y trepando por ella. Abrí una última puerta con la llave que se encontraba debajo de la alfombra, llegué a lo que parecía ser de nuevo Noctrópolis, a la azotea de uno de sus edificios. Morfeico me dijo que la única forma de escapar de sus pesadillas era morir en ellas.

EN BUSCA DE LA LUZ

Me encontraba de nuevo en la Guarida Sombría, junto a una Stiletto desesperada que me creía muerto. De nuevo juntos regresamos a Construcciones Cygnus y subimos al despacho de la señora Shoto, quien confesó que ese tal Whisperman del que me habían hablado los pandilleros y que al parecer financiaba el proyecto de la Torre Solar era en realidad su padre y vivía en Subterrania, el subsuelo de Noctrópolis.

En la acera frente a la entrada principal del edificio de Cygnus había una tapa de alcantarilla que abrí utilizando como palanca uno de los barrotes que rodeaban la farola. Descendí a las calderas del edificio donde revolví entre los escombros hasta recoger tres pedazos de silla y los introduje en el horno abierto. Una gran compuerta circular colocada en el suelo de la sala se abrió dejando al descubierto un pozo de agua.

Después de bucear durante unos segundos encontré la salida en una habitación en la que el agua formaba un estanque sobre el que flotaban hermosas flores de loto. La criatura que recibía el nombre de Whisperman explicó que era un Elemental, miembro de una especie encargada de velar por el equilibrio de la naturaleza que no podía intervenir directamente en los problemas humanos. Me reveló que Flux se encontraba en el último piso de la Torre Solar y que me había invocado para que sirviera de agente de los Elementales y evitara que Flux consiguiera la Quintaesencia de la luz, sustancia que le proporcionaría un poder sin límites.

Abandoné la sala, regresé al vestíbulo de Construcciones Cygnus y volví a tomar el ascensor. Esta vez examiné el registro que había encontrado en el observatorio y utilicé los números que había contenidos en él como claves para el terminal de seguridad. De esa inesperada manera el ascensor nos trasladó a la azotea del edificio.

La Torre Solar se encontraba muy cerca del edificio de Cygnus y desde la azotea se podía ver que sólamente los últimos pisos estaban terminados y que un cable eléctrico tendido desde Cygnus suministraba provisionalmente corriente a la Torre Solar. Era imposible saltar de un edificio a otro pero coloqué el gancho sobre el cable eléctrico para que Stiletto y yo nos deslizáramos hasta una de las ventanas abiertas de la Torre Solar.









EL COMBATE FINAL

Mientras subíamos las escaleras encontré un rollo de cinta adhesiva, una soga y un mango de escoba, y al llegar al último piso descubrimos que los últimos tramos de la escalera no habían sido aún construidos y que un ruidoso perro guardián impedía el acceso al otro lado. Até la soga a la salchicha de la carnicería y la lancé hacia una tubería del techo, momento en el que el perro guardián saltó para intentar atraparla y pagó su imprudencia cayendo al vacío. La soga quedó colgada de la tubería, pero utilicé la cinta adhesiva para unir el garfio al mango de la escoba, recuperar el otro cabo de la cuerda y alcanzar el extremo opuesto.

Habíamos llegado al último piso de la Torre Solar, una gigantesca sala inundada de la luz del sol que, recogida a través de los cristales del techo, se amplificaba en una lente y bañaba un depósito en el centro de la sala en el que brillaba un extraño líquido. Repentinamente una jaula se materializó sobre nosotros y apareció un majestuoso personaje que Stiletto no tardó en reconocer: era el auténtico Tenebroso.

Ante nuestra sorpresa Tenebroso reconoció ser el personaje conocido como Flux y explicó que ahora prefería ser llamado Luminoso. Era él quien había liberado a los criminales que antes habían sido sus enemigos, los cuales, sin sospechar la verdadera identidad de su libertador, se habían convertido en herramientas de sus planes.

Luminoso había descubierto que para producir la Quintaesencia de la luz necesitaba el elemento que llenaba la piscina, una sustancia llamada liquiclaro, y la sangre de un ser humano que hubiera tenido frecuentes contactos con el liquioscuro. Por ello, Luminoso, bajo la identidad de Flux, había ordenado a los cinco villanos que me atacaran por separado y que me hirieran sin matarme ya que si no me vería obligado a sumergirme en liquioscuro y dicha sustancia acabaría formando parte de mi sangre.

Intenté resistirme pero fue en vano. Luminoso me provocó una herida en el brazo y las gotas de sangre cayeron sobre la piscina de liquiclaro. Se produjo una extraña reacción y todo el líquido se condensó en un pequeño objeto brillante, la Quintaesencia de la luz.

Pero en ese momento arrojé a la piscina vacía la moneda dorada que conservaba desde el comienzo de la aventura y un nuevo monolito se materializó apoderándose de la Quintaesencia de la luz. Inmediatamente después apareció en la sala una impresionante figura armada: era un Elemental que, ante la terrible amenaza para el orden natural que suponían los planes de Luminoso, había decidido olvidar el juramento de no intervención y acudir en mi llamada. El antiguo Tenebroso, el que fuera héroe de la ciudad de la oscuridad eterna, encontró un justo castigo a su desmedida ambición de poder.

Pedro José Rodríguez Larrañaga



"LA VENTANA INDISCRETA"

¿Existen los "voyaeurs" informáticos? ¿Por qué gusta tanto a los humanos curiosear en casa del vecino o de la vecina? ¿Se puede cotillear en la oficina mientras el jefe no nos vigila? ¡Por supuesto! "Cuchichear" es muy sano; rompe la monotonía y además nos sirve para enterarnos que los "secretillos" y curiosidades de este mundo de la informática. Así que ... leed, leed, y no desperdiciéis un sólo renglón.

Aquí me tenéis de nuevo dispuesto a no desaprovechar esta ocasión que me brinda Micromanía para saludaros y comentaros algunas "curiosidades" que durante estos días, se cumple ahora un mes desde la última vez que hablamos, me han llamado la atención. Son noticias que me hacen de nuevo reflexionar sobre el sorprendente carácter del género humano que, día día, me esfuerzo por comprender. ¡Qué dura puede llegar a ser, a veces, la vida de un androide!

JOYSTICKS PARA LA ETERNIDAD, (E.E.U.U.)

Un joven de veinte años posee una curiosa colección de –¡OJO!– MIL CIEN joysticks para sus videojuegos. Aunque la mayoría de ellos son modelos diferentes, confiesa que algunos los tiene repetidos, aunque no sabría decir exactamente cuáles son –no me extraña nada–. Así que, el bueno de Jim, que así se llama el personaje, puede estar jugando durante tres años seguidos usando todos los días un "palo de juego" distinto. ¡Buen provecho!

ORDENADOR HINCHABLE, (Australia)

Sí, sí. Un enorme "ordenador hinchable" es lo que están fabricando dos estudiantes canadienses de 19 y 23 años de edad. El diseño del computador será igual a un viejo modelo Macintosh Apple de 128 Kbytes de memoria RAM. El material para la construcción de tan "fastuoso" ordenador es del tipo de lona con el que se fabrican los globos aerostáticos, y aunque todavía no han comenzado a fabricarlo, tienen pensado tenerlo terminado para mediados de este año. El "gigantesco" artilugio medirá unos 75 metros de altura –mucho más grande que la pantalla "Jumbotrón" de Sony–, y además de verlo en el "Guinnes Book Records", posiblemente también se podrá observar desde la Luna, desde la cual, como sabréis, solamente se puede ver de la Tierra los diques de Holanda y la famosa "Muralla China". Nada chicos, ya sabéis lo que tenéis que hacer, ¡manos a la obra!

EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS, (California, E.E.U.U.)

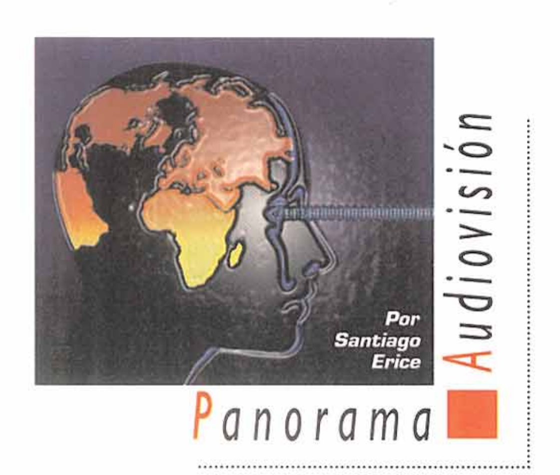
Así se denomina a un extraño cirujano plástico del Este de California. Por lo visto este raro doctor, locamente apasionado por la informática, expone a sus pacientes cientos de fotografías digitalizadas sobre las que trabaja con un programa de "morphing". El "doctor de las mil caras" sienta a sus pacientes, los retrata y escanéa las fotos. Una vez en el ordenador gráfico, los rostros los "funde" con los que tiene archivados en su base de datos, consiguiendo –por lo que dicen– unos efectos verdaderamente sorprendentes. Luego, y una vez el cliente ha visto en pantalla cómo quedará su "nueva cara", se procederá a la operación quirúrjica. El precio de esta "morfosis en carne y hueso" es de unos ochenta mil dólares –alrededor de los once millones de pesetas–. Y lo mejor: en los archivos de sus digitalizaciones se encuentran los rostros de Kim Basinger, Harrison Ford, Steven Seagal y Al Pacino, entre otros muchos. Por si alguien quiere parecerse a su estrella de cine favorita ... ya sabéis... ¡a ahorrar!

LLEGARAN TIEMPOS MEJORES

Como usuario de Amiga, conmovido y afectado por la difícil situación que pasa nuestro ordenador, y la incertidumbre en la que nos encontramos miles de usuarios de todo el mundo, quisiera transmitir un "impulso de ánimo" a los que en su día pusimos nuestra fe y confianza en uno de los mejores ordenadores domésticos y profesionales del mercado. Es triste que la "nefasta" gestión de una empresa como Commodore –especialmente aquí en España– haya llevado hasta un oscuro túnel a este sistema pionero en el grafismo y animación por computadora, gracias a sus especiales características. El Amiga no es ningún "trasto viejo". Ha evolucionado y lo seguía haciendo, pero necesita, como todos los demás, una buena labor de mercado, ya que sin ella, cualquier sistema o equipo informático, podría verse en la misma situación. Espero y deseo que el Amiga esté echándose una "siestecita" y que pronto despierte de ella. Así sea.
Dedicado a: Antonio Valls, Fredius Darde y Juan Carlos Defender; a los que les brilla la Esperanza, incluso en los peores momentos.

Próximamente: "MI ODISEA PERSONAL": La Filosofía informática en "sketches", llevada hasta las últimas consecuencias. Desde el ZX hasta nuestros maravillosos días.
Sólo para Micromaniacos.

Rafael Rueda.

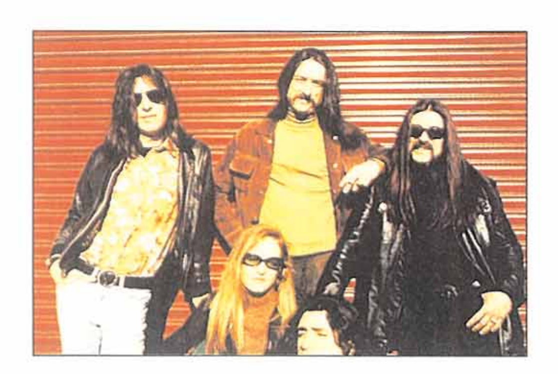


Audiovisión

Panorama

Los orígenes del noise español

SEX MUSEUM

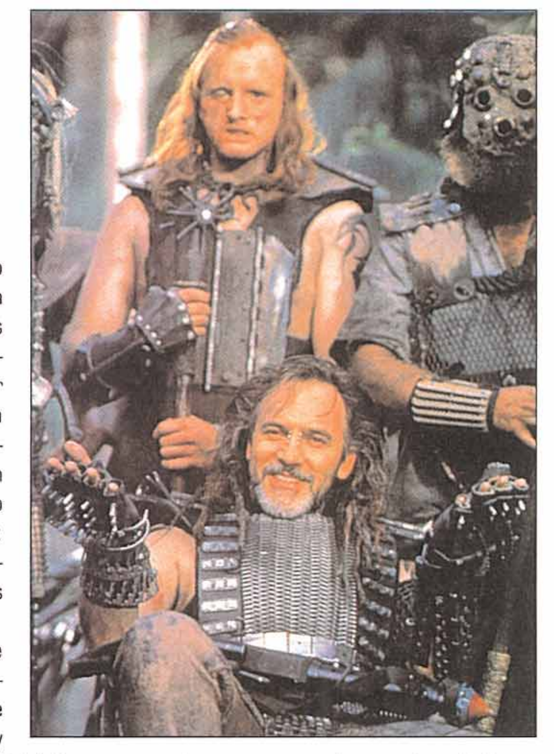


Cuando a mediados de la década de los ochenta apareció «Fuzz Faze», el primer larga duración de Sex Museum, la industria y los medios de comunicación ignoraron a la banda madrileña como si se tratara de una legión de apestados. Hoy, aquel disco maldito es pieza codiciada por coleccionistas. Cantar en inglés, amar el rock and roll de guitarras distorsionadas y llevar unas pintas no aptas para las revistas de fans era sinónimo de ostracismo. Casi una década después el grupo madrileño se ha convertido en una referencia obligada para muchas de las jóvenes bandas "noise" que abarrotan la escena independiente española; Sex Museum es algo así como el papá de una forma de entender la música que a mediados de los noventa se lleva mucho en España.

En «Sparks», su más reciente trabajo discográfico, Sex Museum da un paso más en la línea ya mostrada con álbumes como «Independence», «Nature´s Way» o «The Fabulous & Furry Sex Museum»: distorsión punk, potencia hardcore, ambientación psicodélica, melodías mods, calenturas soul... y, en general, pasión por sonidos de los sesenta y los setenta. Con Fernando Pardo y Marta Ruiz como líderes y sostén de la banda, Sex Museum es uno de los pocos grupos españoles que tocan con asiduidad en Europa. Sus canciones son habituales en las recopilaciones de rock and roll europeo y su directo una fuerte descarga eléctrica que nunca defrauda.

La isla del horror

«ESCAPE DE ABSOLOM»



Absolom es una isla donde, en el año 2.002, se encierra y abandona hasta que mueren a los prisioneros más peligrosos. Allí es enviado John Robbins, capitán de la marina condenado por asesinato. Pero Absolom no es sólo una fortaleza inexpugnable de la que el protagonista intentará escapar, también es un lugar en el que los reos se han agrupado en dos formas de entender la convivencia: por un lado están los Outsiders –descontrolados y salvajes– y por otro los Insiders –pacíficos y tranquilos–.

Dirigida por Martin Campbell, «Escape de Absolom» cuenta en sus principales papeles con Ray Liotta (John Robbins), Lance Heriksen (El Padre, líder de los Insiders) y Stuart Willson (Marek, jefe de los Outsiders). Violenta, agresiva y espectacular; está en la línea de un cine marcado por filmes como «Mad Max», aunque el ambiente angustioso de la selva recuerde más a «Depredador». El resto es una actualización del género aventurero de toda la vida: John Wayne ya era un héroe duro y violento hace muchos años; Errol Flyn también fue convicto en una isla; Gary Cooper se enfrentó solo ante el peligro; las hazañas bélicas incluían siempre una buena ración de explosiones y cañonazos; y en el último momento el bueno siempre derrota al malo.



Alma negra

FERROBLUES



Después de una buena temporada paseando su simbólica alma negra por garitos, antros y clubes ibéricos, Ferroblues se ha encontrado con su disco de debut en las tiendas. Titulado genéricamente «Mondongo», está formado por doce canciones saturadas de rítmicas influencias soul, cascadas de rhythm and blues y toques de ese rock sureño que los negros enseñaron a avispados blancos. Interpretaciones en inglés con sabor a intensas noches y amaneceres resacosos.

Ferroblues es un quinteto originario de Cartagena, formado por la voz de Amador Blaya, la guitarra de Fernando Rubio, el bajo de Juanjo Rodríguez, la batería de Diego Cánovas y las teclas de Carlos Campoy. Creado en 1.986 y en un principio con un repertorio de versiones, desde 1.990 se atreve con canciones originales. Eso no es óbice para que en el directo del grupo jueguen un papel destacado sus visiones particulares de temas clásicos de James Brown, Albert Collins o Willie Dixon. No conviene olvidar a los maestros.

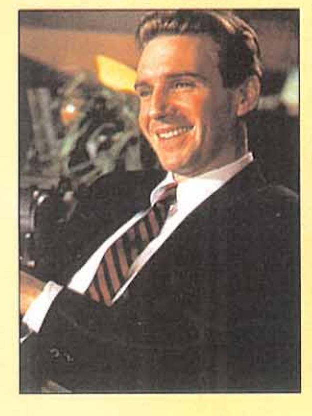
La sordidez de los concursos de la tele
«QUIZ SHOW: EL DILEMA»

La película «Quiz Show» está basada en un hecho real que sucedió en Estados Unidos, pero nadie nos asegura que amaños similares o diferentes no ocurran en los concursos televisivos españoles –¿no son sospechosos determinados viajes en pareja? ¿a nadie extraña la razón por la que es necesaria una foto para participar en muchos de ellos?–. Detrás de sus regalos, de sus fantasías, de su escaparate de sueños e ilusiones se puede encontrar un mundo sórdido.

Sobre esta base, Robert Redford ha dirigido «Quiz Show», la historia de un intelectual que nunca fallaba una respuesta en un popular concurso televisivo, Veintiuno, visto por cincuenta millones de norteamericanos. Un auténtico héroe que dejó de serlo cuando se denunció el engaño. El realizador desarrolla la trama argumental siguiendo la vida del concursante (Ralph Fiennes, «La lista de Schinldler»), el denunciante (John Turturro, «Barton Fink») y un investigador del Congreso (Rob Morrow, «Doctor en Alaska»); un triángulo que enseña parte del lado que se oculta al espectador detrás de las cámaras de televisión.









Sobre el machismo, la soledad y la miseria
«ASÍ ME GUSTA»



La historia que nos cuenta «Así me gusta» pretende ser un retrato cotidiano de situaciones injustas, cerrazón mental y angustias humanas. Cine con moralina e inspiración social protagonizado por cultura y costumbres hispanas. La dirección y el guión son de la exclusiva responsabilidad de Darnell Martín, que ha contado con Laura Vélez (Lisette) y Jon Seda (Chino) como actores.

Lisette es el centro en torno al cual gira la narración de esta película. Ella es una joven ama de casa con tres hijos y un marido, Chino, que la mantiene. Aunque no sobre el dinero, todo va razonablemente bien, aparentemente, hasta el día en que el esposo va a parar con sus huesos a la cárcel. Desde ese momento, la vida de Lisette cambia radicalmente. No tiene más remedio que buscar trabajo si no quiere que su familia se muera de hambre, pero no contaba con la reacción machista de Chino. Ya nada volverá a ser como antes, Lisette descubre que hay un mundo mucho más allá del hogar, un mundo que no puede encerrar entre cuatro paredes.



Agitando la sensualidad
CIUDAD JARDIN

«Ombligo secreto», el disco más reciente de Ciudad Jardín, es un canto a la sensualidad. Ritmos latinos y afroamericanos, desde el funky al reggae, invitan a mover troncos y caderas al son de imágenes de bellas extranjeras, eróticos masajes y amores posibles o imposibles. Incluso cuando el acoso sexual de un cabeza hueca –todos los acosadores lo son– protagoniza la canción, ésta se viste de ironía y simpatía –la denuncia no tiene por qué ser un aburrido panfleto–.

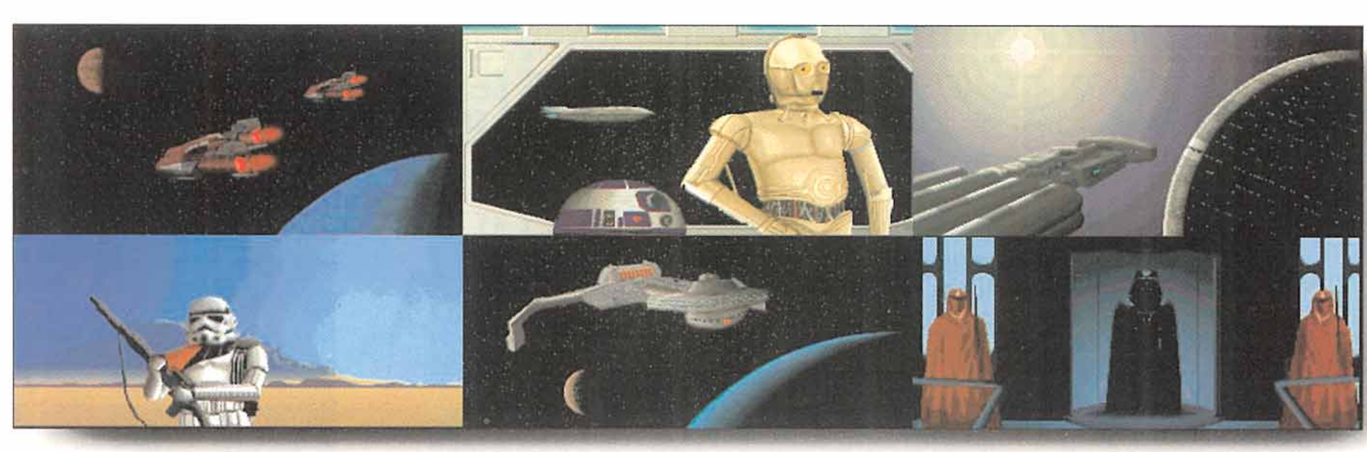
La discografía de Ciudad Jardín –en la actualidad formado por Rodrigo X. Lorenzo, Luis Elices y Paco R. Musulén– está integrada por siete álbumes que, hasta la fecha, han obtenido tantos elogios de la crítica especializada como escaso apoyo del público. Las personalísimas e inteligentes letras de sus canciones y una música que siempre se ha mantenido al margen de las cambiantes modas del pop-rock han marcado, para bien o para mal, la carrera de este trío.








La página del lector



MÁS PANTALLAS DE «DARK FORCES»

Hemos descubierto que siempre hay quien va por delante de los demás, y una de estas personas es Javier Fernández González de Granada, ya que nos ha enviado unas imágenes que bien podrían estar sacadas del último juego de LucasArts «Dark Forces», y que resulta que él tenía antes que nadie. Pero no, no se trata de pantallas de dicho juego, sino que ha sido éste hábil lector quien las ha creado usando Autodesk Animator y muchas horas de trabajo. Nos envía además una carta en la que nos confiesa su pasión por «Star Wars» y «Star Trek», con lo que está de enhorabuena, ya que dentro de poco tendrá la oportunidad de vivir nuevas aventuras con «Dark Forces». Por el momento, aquí publicamos sus fantásticos dibujos para que todos podamos comprobar su buen hacer con el ratón y nos sirvan de preludio para las que veremos en el futuro.





PODEROSA MANGAMANÍA

Los lectores que ven publicado algo en la revista no cejan en su empeño y siguen mandándonos cosas que nos ruegan sean publicadas, "que por eso os mandé el jamón y la transferencia bancaria y las flores"... Y es que la gente hace cualquier cosa por alcanzar la fama, que saborea por segunda vez nuestro asiduo dibujante Eduardo Lurueña de Talavera de la Reina (Toledo). Se hace notar que su pasión por los dibujos animados japoneses y la moda "manga" es algo más que casual, por lo que no deja descansar el ratón realizando dibujos pixel a pixel con su programa favorito. Y menudos dibujos, para asustar a cualquiera o hacerle sudar, sin duda alguna, y si no mirad, mirad..., pero no demasiado que la página se desgasta.

ANTEPASADOS CAMUFLADOS

Dani Valverde se llama el avispado e indignado lector que desde Montcada i Reixac (Barcelona) nos ha remitido una carta en la que nos avisa de lo que él mismo califica como engaño. El timo en cuestión, según Dani, radica en lo asombrosamente parecidos, hasta idénticos podríamos decir, que son dos juegos de Mega Drive de la casa Ballistic de nombres «Turrican» y «Universal Soldier». Y hecha la comprobación descubrimos que nuestro amigo catalán tiene razón, y que con «Universal Soldier» se han limitado a usar el antiguo «Turrican» cambiando los decorados y añadiendo algunos enemigos. El desarrollo del juego es idéntico, el personaje también, y hasta incluso los paneles y los movimientos son los mismos. Hay que decir que «Turrican» fue un juego de mucho éxito en su época y que está muy bien que en Ballistic quieran rentabilizarlo, pero por lo menos que lo presenten como una continuación y no como un juego nuevo. De este modo, quizás el usuario se sintiera menos defraudado y engañado al adquirirlo teniendo ya el juego antiguo.







NOTA DE LA REDACCIÓN

Para que publiquemos vuestros trabajos debéis enviárnoslos a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA:
LA PÁGINA DEL LECTOR
C/Ciruelos 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid

MAIL VxC — VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: (91) 380 28 92

!Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

902 171 819

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

VIDEO











Título	Precio
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO	PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA	PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE	PVP - 1.995
EL VIENTO DE AMNESIA	PVP - 2.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS	PVP - 1.995
X-MEN	PVP - 1.495
X-MEN	PVP - 1.495
X-MEN	PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI	PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2	PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1	PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2	PVP - 2.495

LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"



MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
APPLESSED	2.995
DEVIL MAN	2.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
ODIN	2.495
PROYECTO A-KO	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROUJIN Z	2.995
RG-VEDA	2.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995

STRONG

BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495







MEGA DRIVE -12.990-

Master System II -4.990-

GAME GEAR -14.990-

SUPER NINTENDO -14.990-

GAMEBOY -6.990-

DISCOS VIRGENES



DISCOS 3 1/2 CAJA DE 10 — 595

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!

SEGA SATURN



SEGA SATURN — 99.990

GOTHA	16.990
MYST	16.990
VIRTUA FIGHTER	P.V.P. - 14.990
CLOCKWORK KNIGHT	P.V.P. - 14.990
GALE RACER	P.V.P. - 14.990
VICTORY GOAL	P.V.P. - 14.990
TAMA	P.V.P. - 14.990

PLAY STATION



PlayStation — 114.900











MOTOR TOON	16.990
PARODIUS DELUXE	16.990
A-IV EVOLUTION	21.990
COSMIC RACE	18.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990
TOSHINDEN	19.990
CYBER SLEED	19.990
RIDGE RACER	19.990
KILEAK THE BLOOD	16.990
RAIDEN PROJECT	19.990

CD ROM

PACKS DE SHAREWARE Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADOES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

DR. SHAREWARE II	3.990
PEGASUS 5.0	4.990
TOO MUCH SHAREWARE	3.990
NIGHT OWL	3.990
SHREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
CICA WINDOWS (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990
WORLD OF SHAREWARE (SUPER PACK Contiene 3 CD)	4.990



PACK 10 CD-ROM volumen 2 — 5.990
• PC KARAOKE • SPACE QUEST IV • ROCK RAP'N ROLL • MS MULTIMEDIA JUMPSTAR • HOME MEDICAL ADVISOR • MOVIE SELECT • SHERLOCK HOLMES • ARTS AND LETTERS • FANTASIA'S 2000 FONTS • BATTLE CHESS ENMANCED

PACK 10 CD-ROM volumen 1 — 4.990 ¡SUPER PRECIO!
• DOOM • KING QUEST V • STELLAR 7 • BEST OF MEDIA CLIP • WORLD ATLAS • WORLD FACT BOOK • CD-ROM OF CD-ROMS • TIME MAN OF THE YEAR • PLANIMATION FESTIVAL • SING ALONG CLASSIC

MEGAPACK 11 — 6.990
• LINKS • AUDOBON'S BIRDS • AUDOBON'S MAMMALS • DINOSAUR SAFARI • ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE • FREAKIN FUNKY FUZZBALLS • IMAGINATION • MIKE DITKA FOOTBALL • TEST DRIVE III • F-14 TOMCAT • VIRTUAL MURDER 2

TREASURE PACK — 6.990
• CLIP ART NOVICE • CD FUN HOUSE 9.0 • PHOTO PRO VOLUME 3: FLOWERS • NEWSBYTES • SUPERTOONS • QUICK TOONS 1:CARTOON CLASSICS • WASHINGTON TIMES: 1994 EDITION • PHOTO PRO VOMUME 3: PHOTOBANK • GALLERY OF DREAMS: SURREAL IMAGERY • FONT PRO VOLUME 1: THE ESSENTIALS

EXPLORER PACK — 6.990
• BEYOND THE WALL OF STARS • COOL SCREEN BACKGROUNDS • FIMFEST COMEDY CLASSICS • SOUND LIBRARY PRO • THE BEST OF PHOTO PRO • LOON MAGIC • SUPER TOONS 2 • VIRTUAL GALAXY • WORLD OF MOTION • FONT PRO 2

SHARESPAÑOL — 3.990
SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.

EXPLOSSION 3 — 4.900
• MAS DE 600 Mb. • SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II • EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN • ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

101 Only THE BEST GAMES — 2.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
• DOOM • WOLFENSTEIN 3D • EPIC PIMBALL • CYBERCHESS • SPACE CHASE • EPIC BASEBALL ...Y muchos más

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
• BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más






UTILIDADES • APLICACIONES








METAMORPH — 4.750 — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA

MORPHOLOGY 101 — 6.990 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTURIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS

VISTA PRO — 13.990 — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D

VR WORKSHOP — 6.990 — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D

POWER UTILITIES — 2.490 — MAS DE 250 UTILIDADES CUIDADOSAMENTE SELECCIONADAS, PROBADAS Y ORGANIZADAS EN UN SENCILLO MENU

UTILITIES PLATINUM	1.990
TOOLKITS FOR LINUX	3.490
500 FONTS	2.990
CLIP ARTS &FONTS	2.990
4000 ICONS	2.990
How to Create MULTIMEDIA	3.990
ANIMATION How to CD	3.990

EDUCATIVOS PC/CD — COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL




IDIOMAS MULTIMEDIA — • INGLES • FRANCES • ALEMAN — JUNIOR 6.295 — ADULTOS 7.195



HABLEMOS INGLES — 9.990
• CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. • 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM • VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS • EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO • EJERCICIOS GRAMATICALES











ARTHUR'S BIRTHDAY	CD ROM - 5395
LITTLE MOSTER	CD ROM - 5395
NIKKO	CD ROM - 4995
RUFF'S BONE	CD ROM - 7195
SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR	CD ROM - 4995
TEDDY'S BIG	CD ROM - 4495
TIO ARCHIBALD	CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK	CD ROM - 5495
TEDDY THE BRAVE	CD ROM - 5495
TUNELAND	CD ROM - 7195
UPSIDE TOWN	CD ROM - 7195

ADIBU CALCULO-LECTURA: 1º PRIMARIA PC - 7600; 1º PRIMARIA CD - 8600; 2º PRIMARIA PC - 7600; 2º PRIMARIA CD - 8600

ADI MATEMATICAS PC: 2º CICLO PRIM - 7600; 3º CICLO PRIM - 7600; 1º CICLO SEC. - 7600; 2º CICLO SEC. - 7600

ADI LENGUA PC: 2º CICLO PRIM - 7600; 3º CICLO PRIM - 7600; 1º CICLO SEC. - 7600

ADI INGLES PC: 3º CICLO PRIM - 7600; 1º CICLO SEC. - 7600; 2º CICLO SEC. - 7600

SHAREWARE

ARCADE COMPANION	1.990
CICA SHAREWARE SEPT. 94	2.990
EXPLOSSION II	4.900
MEGA WINDOWS 3	2.990
SO MUCH SHAREWARE 4	3.990
SOUND SENSATIONS	1.990
SUPER GAMES WIN I	1.990
SUPER GAMES WIN II	1.990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3.990
WINDOWARE	1.990
WINDOWS POWERGAMES	3.990
WORLD OF GAMES	3.990
WORLD OF WINDOWS	3.990

UTILIDADES

C USERS' GROUP AUG. 94	3.490
COMPUTER ANIMATION MADNESS	5.490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1.990
GNU SEPT. 94	3.490
KODAK PHOTO CD	3.490
MULTIMEDIA MEGA BUNDLE	3.990
SUPER FONTS	1.990

AMIGA

7 COLORS	995	MORTAL COMBAT II	5.990
9 LIVES	995	MUDS	995
ARACHNOPHOBIA	995	NIGHT SHIFT	1.495
ATOMINO	975	PAPERBOY 2	1.495
BLOB	995	PARAGLIDING	995
BUMPY'S ARCADE FANTASY	995	PINBALL DREAMS	5.150
BUNNY BRICKS	995	PUTTY	995
BURNING RUBBER	5.490	RACE DRIVING	1.495
BURNING RUBBER (1200)	5.490	RISE OF THE ROBOTS	7.990
CRAZY CARS III	995	SENSIBLE W. OF SOCCER	5.990
CYBERPUNKS	4.995	SIMULCRA	995
DARKMAN	1.495	SOLO EN CASA	975
DICK TRACY ADVENTURES	995	SPACE GUN	975
DIE HARD 2	1.495	SUPER CAULDRON	995
DONALD-ALFABETO MAGICO	995	THE KILLING CLOUD	995
DOODLEBUG	995	THEME PARK	6.990
EXTASY	995	THUNDERHAWK	1.495
FIFA	6.990	TINY SKWEEKS	995
FLIP-IT & MAGNOSE	975	VAXINE	995
GOOFY Y EL TREN EXPRESO	995	WILD WHEELS	995
JUDGE DREED	995	WIZKID	1.495
KILLERBALL	975	WWF EUROPEAN RAMPAGE	1.495
LEONARDO	995	WWF WRESTLEMANIA	1.495

ADULTOS

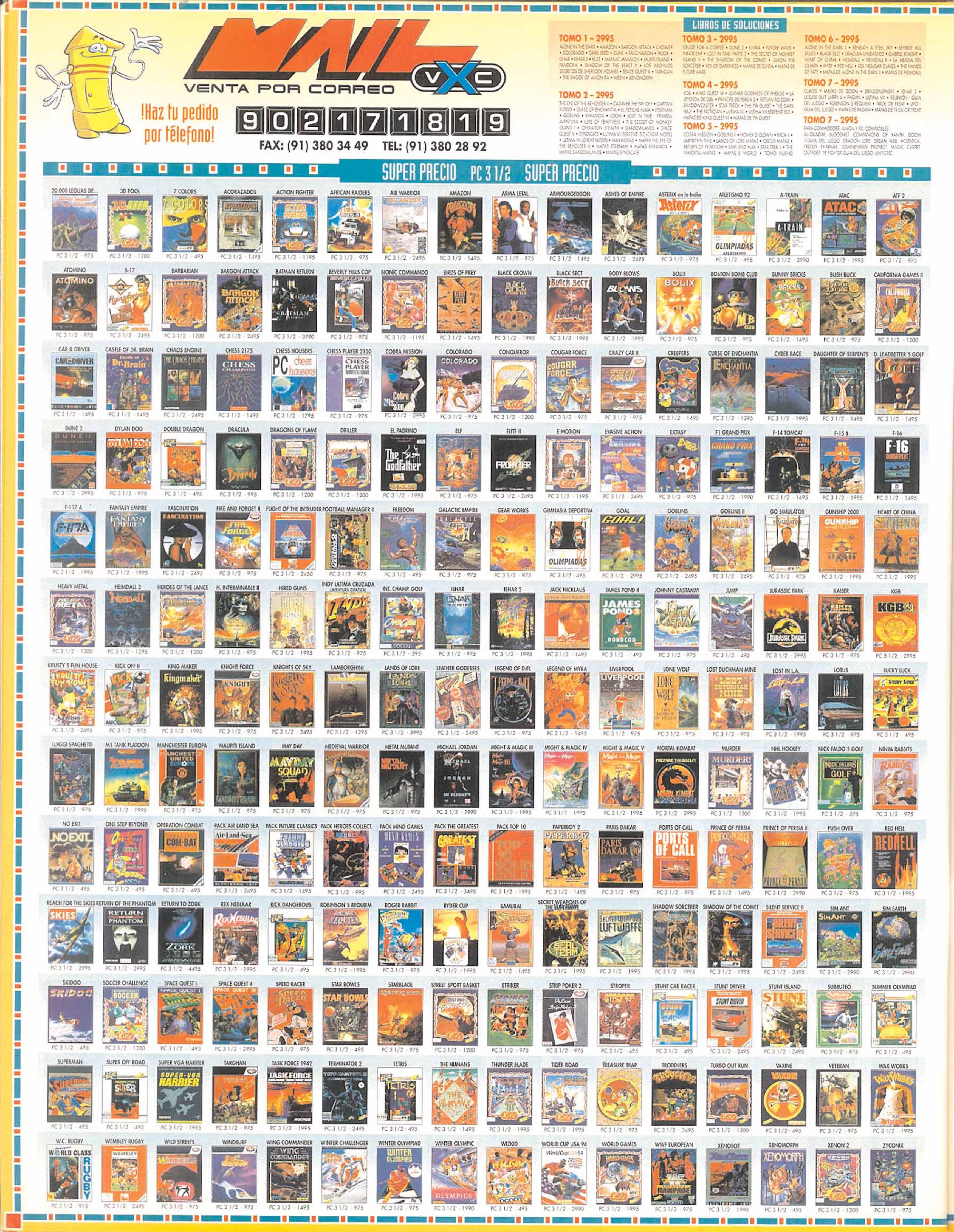
NOVEDAD — **PACK 6 CD ROM** — 6.990
• A TASTE OF EROTICA • BIKER BABES • DIGITAL DANCING • INSATIABLE • LEGEND 4 • LEGEND OF PORN 2



DOORS OF PASSION — 3.490 — BACK FIRE — 4.900 — Voces en castellano

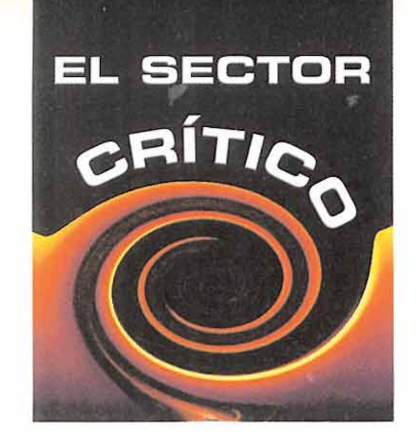
101 SEX POSITIONS PT 1	5.490	BUSTY BABES 2	5.490
A TASTE OF EROTICA	1.990	CANDY SNACKER!	3.990
ALL BEAUTIES	4.490	CURSE OF CATWOMAN	3.490
BABY'S GOT BUTT	5.490	DANGEROUS BLONDES	3.990

DEEP THROAT	4.990	LOVER'S GUIDE	4.990
DEEP TUSH	5.490	NEURODANCER	6.990
LUST CONNECTION	4.990	NEW WAVE HOOKERS 2	3.490
MADDAM'S FAMILY	3.990	NIGHTWATCH	4.990
MAN ENOUGH	3.490	PACK "MACHINE 6 PACK"	6.990
MASSIVE MELONS	6.990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3.490
MIND TEAZZER	6.490	SEX	3.990
DIGITAL DREAMS 2	3.990	SEX & GAMES	3.990
DOORS OF PASSION II	3.490	SEX THERAPY	6.990
DREAM GIRLS	3.490	SEXIEST WOMEN ON CD	2.490
DREAM MACHINE	5.990	SEYMORE BUTTS	6.990
ENCYCLOPEDIA OF SEX	4.490	SUPERMODELS EXOTIC	3.990
GIRLS ON GIRLS	2.990	SUPERSTARS OF PORN	3.990
HIDDEN OBSESSIONS	8.995	SWEET CHEEKS	4.990
HOUSE OF DREAMS	5.990	THE ADV. OF SNATCHMAN	6.990
INFERNO	5.990	VAMPIRE'S KISS	6.490
KAMASUTRA	6.990	VIRGINS 2	5.990
LEGENDS OF PORN I	3.990	WANDER LUST	5.990



MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92
LIBROS DE SOLUCIONES
TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH
TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME: PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE
TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME: PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS
TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST
TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE MAPAS • OBITUS MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO
TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL
TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • FAGAN • ULTIMA VIII • REUNION · GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO: GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE FAGAN • MAPAS DE TRICK OR TREAT
TOMO 7 - 2995
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC COMPATIBLES
AL QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2 GUIA DEL JUEGO, DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNEYMAN PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER GUIA DEL JUEGO, UNIVERSE
SUPER PRECIO PC 3 1/2 SUPER PRECIO
20.000 LEGUAS DE... PC 3 1/2 · 975
3D POOL PC 3 1/2 · 1200
7 COLORS PC 3 1/2 · 495
ACORAZADOS PC 3 1/2 · 1495
ACTION FIGHTER PC 3 1/2 · 1195
AFRICAN RAIDERS PC 3 1/2 · 975
AIR WARRIOR PC 3 1/2 · 2495
AMAZON PC 3 1/2 · 1495
ARMA LETAL PC 3 1/2 · 975
ARMOURGEDDON PC 3 1/2 · 1495
ASHES OF EMPIRE PC 3 1/2 · 2495
ASTERIX en la India PC 3 1/2 · 975
ATLETISMO 92 PC 3 1/2 · 495
A-TRAIN PC 3 1/2 · 2990
ATAC PC 3 1/2 · 1995
ATF 2 PC 3 1/2 · 975
ATOMINO PC 3 1/2 · 975
B-17 PC 3 1/2 · 2495
BARBARIAN PC 3 1/2 · 1200
BARGON ATTACK PC 3 1/2 · 2495
BATMAN RETURN PC 3 1/2 · 3990
BEVERLY HILLS COP PC 3 1/2 · 975
BIONIC COMMANDO PC 3 1/2 · 1195
BIRDS OF PREY PC 3 1/2 · 1495
BLACK CROWN PC 3 1/2 · 1995
BLACK SECT PC 3 1/2 · 1995
BODY BLOWS PC 3 1/2 · 1995
BOLIX PC 3 1/2 · 975
BOSTON BOMB CLUB PC 3 1/2 · 975
BUNNY BRICKS PC 3 1/2 · 1495
BUSH BUCK PC 3 1/2 · 975
CALIFORNIA GAMES II PC 3 1/2 · 1200
CAR & DRIVER PC 3 1/2 · 1495
CASTLE OF DR. BRAIN PC 3 1/2 · 1495
CHAOS ENGINE PC 3 1/2 · 2495
CHESS 2175 PC 3 1/2 · 1495
CHESS HOUSERS PC 3 1/2 · 1795
CHESS PLAYER 2150 PC 3 1/2 · 975
COBRA MISSION PC 3 1/2 · 2995
COLORADO PC 3 1/2 · 975
CONQUEROR PC 3 1/2 · 1200
COUGAR FORCE PC 3 1/2 · 975
CRAZY CAR II PC 3 1/2 · 975
CREEPERS PC 3 1/2 · 1495
CURSE OF ENCHANTIA PC 3 1/2 · 1295
CYBER RACE PC 3 1/2 · 1995
DAUGHTER OF SERPENTS PC 3 1/2 · 1495
D. LEADBETTER'S GOLF PC 3 1/2 · 1495
DUNE 2 PC 3 1/2 · 2995
DYLAN DOG PC 3 1/2 · 975
DOUBLE DRAGON PC 3 1/2 · 495
DRACULA PC 3 1/2 · 995
DRAGONS OF FLAME PC 3 1/2 · 1200
DRILLER PC 3 1/2 · 1200
EL PADRINO PC 3 1/2 · 1995
ELF PC 3 1/2 · 975
ELITE II PC 3 1/2 · 2495
E-MOTION PC 3 1/2 · 1195
EVASIVE ACTION PC 3 1/2 · 2495
EXTASY PC 3 1/2 · 975
F1 GRAND PRIX PC 3 1/2 · 1990
F-14 TOMCAT PC 3 1/2 · 1495
F-15 II PC 3 1/2 · 1995
F-16 PC 3 1/2 · 1495
F-117 A PC 3 1/2 · 1995
FANTASY EMPIRE PC 3 1/2 · 1995
FASCINATION PC 3 1/2 · 2495
FIRE AND FORGET II PC 3 1/2 · 975
FLIGHT OF THE INTRUDER PC 3 1/2 · 2450
FOOTBALL MANAGER II PC 3 1/2 · 975
FREEDOM PC 3 1/2 · 495
GALACTIC EMPIRE PC 3 1/2 · 975
GEAR WORKS PC 3 1/2 · 975
GIMNASIA DEPORTIVA PC 3 1/2 · 495
GOAL PC 3 1/2 · 2995
GOBLINS PC 3 1/2 · 2495
GOBLINS II PC 3 1/2 · 2495
GO SIMULATOR PC 3 1/2 · 975
GUNSHIP 2000 PC 3 1/2 · 1995
HEART OF CHINA PC 3 1/2 · 1995
HEAVY METAL PC 3 1/2 · 1200
HEIMDALL 2 PC 3 1/2 · 1295
HEROES OF THE LANCE PC 3 1/2 · 1200
H. INTERMINABLE II PC 3 1/2 · 975
HIRED GUNS PC 3 1/2 · 1995
INDY ULTIMA CRUZADA (AVENTURA GRAFICA) PC 3 1/2 · 975
INT. CHAMP. GOLF PC 3 1/2 · 595
ISHAR PC 3 1/2 · 975
ISHAR 2 PC 3 1/2 · 1995
JACK NICKLAUS PC 3 1/2 · 1495
JAMES POND II PC 3 1/2 · 1495
JOHNNY CASTAWAY PC 3 1/2 · 975
JUMP PC 3 1/2 · 495
JURASSIC PARK PC 3 1/2 · 2995
KAISER PC 3 1/2 · 975
KGB PC 3 1/2 · 2995
KRUSTY'S FUN HOUSE PC 3 1/2 · 2495
KICK OFF II PC 3 1/2 · 975
KING MAKER PC 3 1/2 · 1995
KNIGHT FORCE PC 3 1/2 · 975
KNIGHTS OF SKY PC 3 1/2 · 2495
LAMBORGHINI PC 3 1/2 · 1295
LANDS OF LORE PC 3 1/2 · 3995
LEATHER GODESSES PC 3 1/2 · 2495
LEGEND OF DJFL PC 3 1/2 · 975
LEGEND OF MYRA PC 3 1/2 · 1495
LIVERPOOL PC 3 1/2 · 975
LONE WOLF PC 3 1/2 · 975
LOST DUCHMAN MINE PC 3 1/2 · 975
LOST IN L.A. PC 3 1/2 · 1995
LOTUS PC 3 1/2 · 975
LUCKY LUCK PC 3 1/2 · 495
LUIGGI SPAGHETTI PC 3 1/2 · 975
M1 TANK PLATOON PC 3 1/2 · 1995
MANCHESTER EUROPA PC 3 1/2 · 975
MAUPITI ISLAND PC 3 1/2 · 975
MAY DAY PC 3 1/2 · 975
MEDIEVAL WARRIOR PC 3 1/2 · 975
METAL MUTANT PC 3 1/2 · 975
MICHAEL JORDAN PC 3 1/2 · 2990
MIGHT & MAGIC III PC 3 1/2 · 1995
MIGHT & MAGIC IV PC 3 1/2 · 1995
MIGHT & MAGIC V PC 3 1/2 · 1995
MORTAL KOMBAT PC 3 1/2 · 2995
MURDER PC 3 1/2 · 1200
NHL HOCKEY PC 3 1/2 · 1995
NICK FALDO'S GOLF PC 3 1/2 · 595
NINJA RABBITS PC 3 1/2 · 975
NO EXIT PC 3 1/2 · 495
ONE STEP BEYOND PC 3 1/2 · 495
OPERATION COMBAT PC 3 1/2 · 495
PACK AIR LAND SEA PC 3 1/2 · 2495
PACK FUTURE CLASSICS PC 3 1/2 · 1495
PACK HEROES COLLECT. PC 3 1/2 · 995
PACK MIND GAMES PC 3 1/2 · 2495
PACK THE GREATEST PC 3 1/2 · 3495
PACK TOP 10 PC 3 1/2 · 1995
PAPERBOY 2 PC 3 1/2 · 1495
PARIS DAKAR PC 3 1/2 · 975
PORTS OF CALL PC 3 1/2 · 975
PRINCE OF PERSIA PC 3 1/2 · 1495
PRINCE OF PERSIA II PC 3 1/2 · 2990
PUSH OVER PC 3 1/2 · 975
RED HELL PC 3 1/2 · 1995
REACH FOR THE SKIES PC 3 1/2 · 2995
RETURN OF THE PHANTOM PC 3 1/2 · 2995
RETURN TO ZORK PC 3 1/2 · 4495
REX NEBULAR PC 3 1/2 · 2995
RICK DANGEROUS PC 3 1/2 · 495
ROBINSON'S REQUIEM PC 3 1/2 · 1995
ROGER RABBIT PC 3 1/2 · 975
RYDER CUP PC 3 1/2 · 1995
SAMURAI PC 3 1/2 · 1495
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE PC 3 1/2 · 1995
PC 3 1/2 · 1995
SHADOW SORCERER PC 3 1/2 · 1995
SHADOW OF THE COMET PC 3 1/2 · 1995
SILENT SERVICE II PC 3 1/2 · 2495
SIM ANT PC 3 1/2 · 2990
SIM EARTH PC 3 1/2 · 2990
SKIDOO PC 3 1/2 · 495
SOCCER CHALLENGE PC 3 1/2 · 1200
SPACE QUEST I PC 3 1/2 · 1495
SPACE QUEST 4 PC 3 1/2 · 2995
SPEED RACER PC 3 1/2 · 975
STAR BOWLS PC 3 1/2 · 495
STARBLADE PC 3 1/2 · 975
STREET SPORT BASKET PC 3 1/2 · 1200
STRIKER PC 3 1/2 · 975
STRIP POKER 2 PC 3 1/2 · 975
STROPER PC 3 1/2 · 495
STUNT CAR RACER PC 3 1/2 · 495
STUNT DRIVER PC 3 1/2 · 2495
STUNT ISLAND PC 3 1/2 · 2495
SUBBUTEO PC 3 1/2 · 975
SUMMER OLYMPIAD PC 3 1/2 · 495
SUPERMAN PC 3 1/2 · 495
SUPER OFF ROAD PC 3 1/2 · 495
SUPER VGA HARRIER PC 3 1/2 · 1995
TARGHAN PC 3 1/2 · 975
TASK FORCE 1942 PC 3 1/2 · 1995
TERMINATOR 2 PC 3 1/2 · 2495
TETRIS PC 3 1/2 · 495
THE HUMANS PC 3 1/2 · 1495
THUNDER BLADE PC 3 1/2 · 1995
TIGER ROAD PC 3 1/2 · 1995
TREASURE TRAP PC 3 1/2 · 975
TRODDLERS PC 3 1/2 · 3495
TURBO OUT RUN PC 3 1/2 · 1200
VAXINE PC 3 1/2 · 495
VETERAN PC 3 1/2 · 975
WAX WORKS PC 3 1/2 · 1995
W.C. RUGBY PC 3 1/2 · 975
WEMBLEY RUGBY PC 3 1/2 · 2495
WILD STREETS PC 3 1/2 · 975
WINDSURF PC 3 1/2 · 975
WING COMMANDER PC 3 1/2 · 1495
WINTER CHALLENGER PC 3 1/2 · 975
WINTER OLYMPIAD PC 3 1/2 · 975
WINTER OLYMPIC PC 3 1/2 · 1990
WIZKID PC 3 1/2 · 495
WORLD CUP USA 94 PC 3 1/2 · 2990
WORLD GAMES PC 3 1/2 · 1995
WWF EUROPEAN PC 3 1/2 · 975
XENOBOT PC 3 1/2 · 1990
XENOMORPH PC 3 1/2 · 495
XENON 2 PC 3 1/2 · 1200
ZYCONIX PC 3 1/2 · 975


CENTRO MAIL
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 96
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 454 46 97
BARCELONA
PLACA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLACA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA"
LOCAL 3. C. HONDURAS, 11
TEL: 674 02 70
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 59 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS.
TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL 21 19 66
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE
LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Alcalá de Henares
NUEVO CENTRO
C. MAYOR, 89
TEL 8802692
Alcobendas
NUEVO CENTRO
C. CONSTITUCION, 15
CENTRO COMERCIAL PICASSO
BARCELONA
GLORIES
NUEVO CENTRO
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 412 63 10
LAS PALMAS
NUEVO CENTRO
PRESIDENTE ALVEAR, 3
PROXIMA APERTURA DE NUEVO CENTRO EN GRANADA
Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas
donde podrás encontra la mayor variedad
de software de entretenimientoa los mejores precios.
¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?
Siempre
LAS NOVEDADES
...Y ahora, más baratas, todas
las novedades, tienen descuento
EN PC Y CD
AL MEJOR PRECIO
Ven corriendo
No te lo pierdas
...y corre la voz
NOVEDADES
EXITOS CD / PC
EXITOS CD / PC
NOVEDADES
1942 — PC3 - 7195
ACES OF THE DEEP — PC3 - 7495 / CD ROM - 8495
ACES OVER EUROPE — PC3 - 11595
AIR COMBAT CLASSIC — PC3 - 7845
ALADDIN — PC3 - 5395
ALL WORLD OF LEMMINGS — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
AL QADIM — PC3 - 7195
ARCTIC MOVES — PC3 - 1795
ARMORED FIST — PC3 - 6995 / CD ROM - 7845
ARCADE POOL — PC3 - 3595
BATTLE BUGS — PC3 - 6495
BENEATH A STEEL SKY — PC3 - 7645 / CD ROM - CONS.
BODY COUNT — PC- 5845/CD- 6295
BREAKTHRU — PC3 - 4945
CAMPAING II — PC3 - 8095
CANNON FODDER — PC3 - 5395
CHESSMASTER 4000 TURBO — PC- 6295/CD- 6745
COLONIZATION — PC3 - 6745
COMANCHE — PC3 - 5095 / CD ROM - 11595 / Misiones - 3245
CORRIDOR 7 — PC3- 4495 / CD ROM - 4945
CRUSADERS DARK SAVANT — PC3 - 4295 / CD ROM - 4295
DARK LEGIONS — PC3 - 6295 / CD ROM - 6295
DARK SUN — PC ROM - 8095
DAY OF TENTACLE — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
DAWN PATROL — PC3 - 7645 / CD ROM - 7645
D-DAY — PC3 - 5395
DELTA V — PC3 - 7195
DESCENT — PC/CD- CONS
DESERT STRIKE — PC3 - 4195 / CD ROM - 4445
DETROIT — PC3 - 4495
DISCWORLD — PC3 - 7495 / CD ROM - 8495
DOOM II — PC3 - 7095 / CD ROM - 8895
DREAMWEB — PC/CD- 7645
DUNGEON HACK — PC3 - 7195
EARTHSIEGE — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
EL REY LEON — PC3 - 5395 / CD ROM - 5395
EMPIRE SOCCER — PC3 - 5395 / CD ROM - CONS
EYE OF THE BEHOLDER III — PC3 - 7195
FIELDS OF GLORY — PC3 - 5845
FIFA SOCCER — PC3 - 5395 / CD ROM - 5395
FLEET DEFENDER — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
FLIGHT SIM. 5.0 — PC3 - 9990
FRITZ — PC3 - 4495
GENESIA — PC3 - 5395
GOAL — PC3 - 4945
GOBLINS 3 — PC3 - 6295 / CD ROM - 4295
GREAT NAVAL BATLES II — PC3 - 7195
GUILTY — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
HAND OF FATE — PC3 - 6745 / CD ROM - CONS.
HARPOON II — PC3 - 8995 / CD ROM - 8995
HEXX — PC3 - 6295
INCA 2 — PC3 - 6295 / CD ROM - 4295
INDY CAR — PC3 - 6295
INFERNO — PC3 - CONS / CD ROM - 8095
INT. SENSIBLE SOCCER — PC3 - 3595
ISHAR III — PC3 - 5395 / CD ROM - 6745
JUNGLE STRIKE — PC3 - CONS / CD ROM - CONS
KICK OFF III — PC3 - 4945 / CD ROM - 5395
KING'S QUEST VI — PC3 - 6995
KING'S QUEST VII — PC3 - CONS / CD ROM - CONS
KLIK & PLAY — PC/CD - CONS
LARRY VI — PC3 - 6995 / CD ROM - 8995
LAURA BOW — PC3 - 5095 / CD ROM - 11595
LITIL DIVIL — PC3 - 4445 / CD ROM - 6995
LODE RUNNER — PC3 - 5095 / CD ROM - 6495
LORD OF THE REALMS — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
LOST IN TIME — PC3 - 6295 / CD ROM - 4295
LUIGI IN CIRCUSLAND — PC3 - 5095
MANCHESTER UNITED — PC3 - 4045
METAL & LANCE — PC3 - 5845
MICROMACHINES — PC3 - 6295
MORTAL KOMBAT II — PC3 - 7495 / CD ROM - 7495
NASCAR RACING — PC3 - 9495 / CD ROM - 9995
OVERLORD — PC3 - 7645
PACIFIC STRIKE — PC3 - 8095
PC BASKET 2.0 — PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0 — PC3 - 2695
PC STRIP POKER — PC/CD - 2695
PIMBALL FANTASIES — PC 3 - 5095
PIRATES GOLD — PC3 - 6295 / CD ROM - 3950
PLANET FOOTBALL — PC3 - 4945
POWER DRIVE — PC/CD - 4495
PROYECT X — PC3 - 4495
QUARANTINE — PC3 - 6295 / CD ROM - 8995
RALLY — PC3 - 4945 / CD ROM - 3145
RAVEN LOFT — PC3 - 8095
RETRIBUTION — PC- 5095/CD- 6995
REUNION — PC3 - 6295
RING WORLD — PC3 - 6995 / CD ROM - 8995
RISE OF THE ROBOT — PC3 - 8895 / CD ROM - 9995
ROL CRUSADERS — PC3 - 2495
SABRE TEAM — PC3 - 4495 / CD ROM - 4495
SAM & MAX — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
SOCCER KID — PC3 - 3145
SPACE SIMULATOR — PC3 - 8995
SPACE FEDERATION — PC3 - 8495
STAR CRUSADER — PC3 - 6295 / CD ROM - 6745
STRIP POKER — PC3 - 4495 / CD ROM - 5395
SUBWAR 2050 — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
SUPER QUINIELAS — PC3 - 2245
SUPER SKI PRO — PC3 - 5995 / CD ROM - 6995
STAR TRECK JUDG. RITES — PC3 - CONS
SYSTEM SHOCK — PC3 - 7195 / CD ROM - 6295
TANKS — PC3 - 7195
TFX — PC3 - 7195 / CD ROM - 8095
THE BLUE & THE GRAY — PC3 - 5395
THE HORDE — PC3 - 7195 / CD ROM - 7195
THEME PARK — PC3 - 6295 / CD ROM - 7195
TIE FIGHTER — PC3 - 6995 / Misiones - 2995
TRANSPORT TYCOON — PC3 - 6745
TRICK OR TREAT — PC3 - 4945
UFO — PC3 - 6295 / CD ROM - 6295
ULTIMA VIII — PC3 - 8095
ULTIMATE BODY BLOWS — PC/CD - 6295
UNIVERSE — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
VIRTUOSO — PC/CD - 7990
WALLS OF ROME — PC/CD - 3095
WING COM. ARMADA — PC3 - 6295 / CD ROM - 6295
X WING IMP.PURSUIT — PC3 - 2995 / B WING - 2995 / X WING - 6650
ZOOL 2 — PC - 3495 / CD - 6995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
MM
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
SISTEMA
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL



LO PEOR DEL MES

Que se vaya a distribuir en España las versiones de consolas del Action Replay y no se haga lo mismo con las nuevas versiones 4.0 y 4.1 para PC.

Hay que ponerse manos a la obra



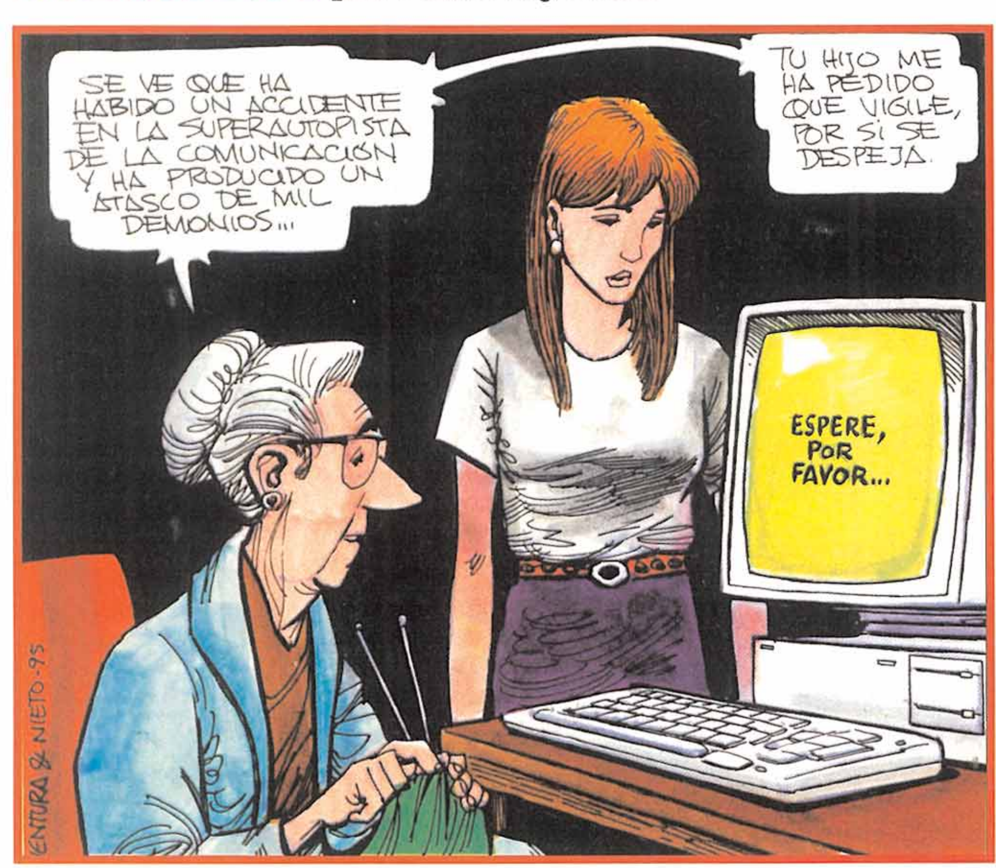
A partir de ahora jugar a «Sim City» va a ser todavía más realista si cabe. Y para demostrárnoslo la prueba está aquí, y es tangible: un ladrillo. Y no es que el manual sea un petardo y no haya quien lo lea, sino que el ladrillo es de verdad. Al parecer a los chicos de Maxis es la mejor forma que se les ha ocurrido para promocionar su producto entre la prensa especializada, y es una forma original y atractiva. El bloque de adobe es lo único que le hará falta a cualquiera para construir su propia ciudad, porque a las versiones de «Sim City 2000» de DOS, Macintosh, Amiga y Windows se unen las nuevas que aparecerán próximamente. Los usuarios de OS/2, Power PC y redes también disfrutarán construyendo, y los de DOS volverán a la carga con ansias renovadas para enfrentarse a nuevos escenarios y kits que preparan en Maxis. Y es que construir una ciudad no es tarea de un sólo día.

Todo el sabor del salvaje oeste



En Infogrames no hay nada más auténtico que el «Alone in the Dark», al igual que en el oeste no hay más que el buen whisky. Para introducir la tercera y última parte de las aventuras de Edward Carnby en las destilerías Infogrames han juntado estos dos conceptos: aventura y alcohol, dando lugar a una bebida que cualquier coleccionista ansiaría tener. Imitando la etiqueta de una conocida marca de whisky hemos recibido un ejemplar de dicha cosecha para brindar por el éxito de nuestras andanzas en Slaughter Gulch, o para olvidar las penas de la derrota. Por supuesto sus 43 grados alcohólicos también pueden servir para desinfectar las heridas ganadas en la refriega con los pistoleros fantasmas.

HUMOR por ventura y Nieto



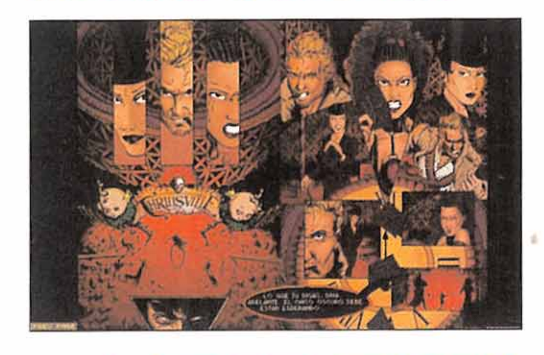
¿Cómo... es posible que los completísimos manuales originales de los juegos queden reducidos a su mínima expresión en la edición española de los mismos?

¿Cuánto... tiempo tiene que pasar para que los actores de renombre se decidan a intervenir en los videojuegos, ahora que ya algunos han roto el hielo?

¿Qué... ha ocurrido con la avalancha de juegos de rol que veníamos disfrutando desde hace un tiempo, para que últimamente no salga ninguno?

¿Dónde... están las unidades de disco de 2,88 pulgadas que prometían ser la revolución para el almacenamiento de información en disquete?

FORMIDABLE ...



...que los cómics, tebeos y demás literatura se estén haciendo un hueco en nuestros ordenadores, ya que la relación entre ellos y las publicaciones en papel cada día son más intensas. Cada vez son más los juegos que nos sorprenden con la integración de tiras de cómic en el argumento como ocurre con «Noctrópolis», o que el estilo en que están desarrollados: «Beneath a steel sky», o simplemente porque sus protagonistas son personajes de cómic: «Los Pitufos», «Batman y Robin», «Casper», «Cadillac & Dinosaurs» o «Judge Dredd». Otros llegan mucho más allá, como «The Mask» que es un cómic llevado al ordenador. Pero no son sólo cómics, los personajes literarios también tienen cabida en fabulosos programas de la talla de «Shadow of the comet», «MundoDisco» o todos los JDR inspirados en la serie Dungeons & Dragons.

LAMENTABLE ...



... que los fabricantes y distribuidores de software no tengan en cuenta muchas veces aspectos de sus productos antes de comercializarlos. Esto viene a que hay en el mercado español productos supuestamente educativos que adolecen de defectos bastante graves, como pueden ser manuales pobres, documentación inadecuada, traducción defectuosa o incluso ausencia de la misma. Este último defecto es el más destacado en cuanto supone que niños de seis, e incluso menos años, entienden inglés tanto hablado como escrito; lo que desgraciadamente no ocurre, aunque sería lo deseable. Y no sólo está el handicap del idioma sino del desconocimiento del manejo del ordenador y su entorno, tanto por los propios niños como por los padres; cuya ayuda se hace imprescindible en muchos de los programas.

ACID HOUSE

Los elefantes bailan al son del sabroso ritmo caribeño

Estamos en marzo y la primavera se encuentra a la vuelta de la esquina. El tiempo del renacer a la vida, los capullos en flor, la sangre alterada... El tiempo de la naturaleza, en fin.

Los instintos animales afloran, y se da rienda suelta a las ansias de diversión y jolgorio. La gente tiene otra cara, más alegre, más relajada. Tienen ganas de reírse y bailar.

Y puestos a bailar, nada mejor que los ritmos del caribe: salsa, merengue, y todas estas cosas que Celia Cruz o Juan Luis Guerra saben hacer como nadie.

Pero claro, la felicidad nunca puede ser completa, por mucho que uno ponga de su parte; y siempre existe algo, o alguien, que nos agua la fiesta.



De nada vale que una bella mulata, o mulato, nos susurre al oído el "devórame otra vez", si nos encontramos con un problema tan gordo como un elefante, al que no podamos, o no sepamos, hacer frente. Y, por cierto, ¿será verdad eso de que los elefantes tienen una memoria tan prodigiosa? Dicen que si alguna vez se la juegas a un paquidermo, más vale que no te pongas frente a él en lo que le quede de vida.

A lo mejor la cosa no es para tanto, y si una bella mulata -o mulato, claro- le canta aquello de "devórame otra vez", se calma y baila alegremente el sabroso ritmo caribeño. La música amansa a las fieras, ¿no es cierto?

Hombre, a lo peor el elefante es sordo y resulta que todos nuestros intentos son baldíos, quién sabe.

Y suponemos que debe ser esa sordera endémica la que afecta a ciertos altos cargos de ciertas empresas, cuando se deciden a poner en el mercado productos sobre los que no han podido, suponemos, oír los resultados de las pruebas a que deben, en buena lógica, ser sometidos antes de su comercialización. ¿Y quién es el elefante sordo, en este caso? Pues según dicen por ahí, Intel.

Hace varios meses que se lanzaron los chips Overdrive DX4, cuya finalidad era la de alcanzar el máximo potencial en la línea de procesadores 486. ¡Fantástico, fenomenal...!, ¿o no?

Pues en principio sí, hasta que se ha empezado a comprobar como la primera y segunda generación de los Overdrive DX4 –que, para más recochineo, no se podían montar sobre cualquier placa base, ya que funcionan a 3.3 voltios, cuando los primeros procesadores 486 lo hacen a 5–, resultaban incompatibles con algunos tipos de BIOS. El resultado es una inversión perdida.

El hombre, como se puede comprobar, no es el único animal que tropieza dos veces en la misma piedra. Los grandes elefantes también lo hacen, pero sobre comas flotantes.

Tras el asunto del Pentium, el elefante sordo se decidió a ir al otorrino, resolviendo el problema con la política de sustitución gratuita de los procesadores defectuosos. Pero aún no han llegado a escuchar el susurro sensual del "devórame otra vez", o del "procésame, si puedes, con este Overdrive". El gran elefante aún no baila los ritmos caribeños.

¿Qué se puede hacer con el gran elefante? ¿Será necesario ponerle una elefanta mulata al lado?

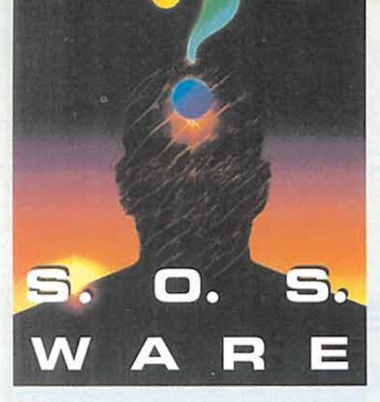
A lo mejor, lo que en realidad ocurre es que el elefante Intel piensa que los usuarios le hemos hecho alguna faena, y dada su gran memoria –mega más, mega menos– nos la tiene jurada. Ha dicho que se acabó el procesar, y no valen salsas, merengues, ballenatos, ni nada que se le parezca.

El elefante no quiere bailar.

¿Qué ocurrirá ahora? Al menos, los profesionales que utilizaran un Pentium en su trabajo ya no cometerán errores en sus proyectos, debidos a la maldita coma flotante que echaba por tierra todos los cálculos referentes a, pongamos como ejemplo, la parte de análisis dimensional de un puente atirantado, aparte del propio puente una vez construido. Ahora sólo tendrán ese problema con su Overdrive DX4, hasta que Intel empiece a surtir todo el mercado de la nueva generación de chips, que ya no son incompatibles con nada.

Un problema tan gordo como un elefante, al que encima no le gustan los ritmos del caribe. Menos mal que la primavera está cercana...





Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

AQUÍ TENÉIS PUNTUALMENTE LAS RESPUESTAS A LAS CUESTIONES QUE NOS HABÉIS PLANTEADO LOS ÚLTIMOS DÍAS. COMO SABÉIS, ESTA SECCIÓN ESTÁ DEDICADA A TODOS VOSOTROS, LOS ADICTOS, PARA AYUDAROS A RESOLVER LAS DUDAS QUE OS SURJAN CUANDO INTENTÁIS LLEGAR AL FINAL DE UN JUEGO. NO DEJÉIS DE MANDARNOS VUESTRAS CARTAS Y RECORDAD LAS ESPECIFICACIONES QUE OS PEDIMOS –EL PROGRAMA Y LA MÁQUINA CONCRETOS–, YA QUE ESTOS DATOS SON FUNDAMENTALES PARA AGILIZAR LAS RESPUESTAS. HASTA EL PRÓXIMO NÚMERO.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo hacer bajar al gato del tejado en el futuro?¿Cómo puedo quitar el ratón de juguete al gato del pasado?

Andrés Laguna. Málaga.

Para hacer bajar al gato del tejado, usa el ratón de juguete con él; para conseguirlo, haz que Hoagie, cambie los colchones de esa habitación, ahora deberá usar la cama y cuando el gato acuda, sal corriendo a por el ratón.

¿Cómo despierto al Doctor Fred después de rescatarlo?

Jorge Rodríguez. La Coruña.

Usa con el un embudo que hay en la lavandería y un poco de café.

¿Cómo conseguir despegar la moneda que esta pegada con chicle?

Unai Suso. Vitoria.

Usa con ella la palanca que te dará el ladrón que hay fuera, a cambio de las llaves que hay en la habitación del gordo dormilón.

¿Cómo puedo coger el vómito simulado?

Javier Jiménez. Almería.

Pon la música de la habitación de arriba a tope y vuelca uno de los altavoces, con esto conseguirás que se desprenda.

¿Qué hay que hacer para comprar el diamante?

Luis Garzón. Alicante.

Para empezar, echa a la Doctora de la sala de vídeo y usa la cinta con el vídeo.
Dale un poco de café descafeinado al doctor para que se duerma, graba entonces la combinación de la caja fuerte, y baja abajo para abrirla. Con el contrato en tu mano, ponle un sello y mándaselo al pasado a Hoagie para que lo ponga en el buzón, ahora haz que Bernard use el teléfono del despacho para hacer la compra por teléfono.

GOBLINS

¿Cómo puedo resolver la fase de la cárcel?

Elio Vicuña. Madrid.

Haz un hechizo sobre el esqueleto, coge el hueso y vuelve a hacer un hechizo, conseguimos la flauta que usamos con la serpiente; tras esto vete a la parte superior derecha de la pantalla con el personaje que escaló la serpiente(Asgard) y arroja piedras para que los otros dos personajes puedan subir a modo de catapulta.

¿Cómo se pasa la pantalla 14?

Haz un conjuro con la roca pequeña para que se convierta en escalera, coge la vara e insértala en el agujero que hay en la roca más grande; coge ahora la regadera que aparece y úsala para regar el huerto. Utiliza un hechizo en la segunda zanahoria para recargar energía; haz un hechizo en la tercera con el fin de conseguir que aparezca una cerradura, y en la última para que caiga la llave.

¿Cómo puedo pasar la pantalla en la que hay un esqueleto que si le haces cosquillas deja caer una llave? ¿Cuántas pantallas hay en total?

Sergio Blanco. Madrid.

Tras hacerle cosquillas, dale el bolo para que nos deje coger la llave, libera ahora al pájaro y haz un hechizo con la pluma que deja, para que se convierta en un mazo para espachurrar la mosca, haz un hechizo sobre ella para convertirla en un dardo, que lanzarás contra el cuadro para poder así coger el muñeco vudú. Recoge también el elixir. En cuanto a las pantallas, estás en la 12 de un total de 22

HEART OF CHINA

¿Cómo se libera a KATE LOMAX?

Jaime Sosa. Las Palmas.

Para liberarla, debes pulsar uno de los botones del ratón para apuntar y otro para disparar a las serpientes, todo esto una vez que en el icono del personaje aparezca nuestro héroe con la pistola desenfundada.

HOOK

Por favor, ¿dónde debo colocar el ancla para poder pasar el torreón?

Cristóbal Jiménez. Córdoba.

Debes apuntar al centro del reloj y lo más arriba posible, tres veces.

He reparado el tirachinas y me gustaría saber para qué sirve.

Raúl López. Barcelona.

Tirate por él y recordarás que tú antes sabías volar.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo puedo coger la taza que esta en manos de la estatua en la Atlántida?

Jaime Sánchez Sanz. Barcelona.

Usa la escalera que has usado en la entrada del Atlántida para cruzar el foso.

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

¿Qué objeto he de usar para que se baje el puente levadizo que hay en la tumba de Venecia?

Juan Manuel Pérez. Madrid

El objeto que necesitas, es el cordel rojo que quitaste de uno de los postes de la biblioteca.

Cuando salgo de casa de Henry no puedo hacer nada, pues vuelvo a la universidad, no puedo abrir el arcón. ¿Podéis ayudarme?

Jonathan González Sanchis. Valencia.

Suponiendo que tengas el Diario del Grial de tu despacho, tira la librería de casa de Henry y si te fijas hay un punto diminuto. Cógelo, es una cinta adhesiva. Vete a tu despacho y ponla en un tarro de cristal del fondo. Tendrás una llave que abre el arcón. Coge un libro que hay dentro y vete a Venecia.

¿Dónde está la llave para abrir el candado y conseguir el uniforme en el castillo?

Jaime Sánchez. Barcelona.

Está en un uniforme menor, en un baúl del piso superior.

Me gustaría que me dijesen cuáles son las calaveras que se deben tocar para abrir la puerta en las catacumbas de Venecia.

Enric Boada Solano. Barcelona.

Mira en el Diario, la calavera más a la derecha es la nota más baja, y la de más a la izquierda es la más alta.

¿Cómo puedo bajar el puente que hay en las catacumbas ?

Angel Fco. Roldán. Albacete.

Usa la cuerda roja en la máquina del piso superior y acciónala, se bajará el puente.